Nº 3 / 375 PTS
TEXTOS SOBRE MANGA
lo último sobre
DRAGON BALL
monográfico
MASAMUNE SHIROW
¡LOS ROBOTS MÁS ESPECTACULARES!
LA PERFECTA SIMBIOSIS ENTRE MUJER Y MÁQUINA
... Y LAS NINFAS MÁS ATRACTIVAS
カメレオン
CAMALEÓN EDICIONES

NO HAY FUTURO...
... HAY MUCHOS FUTUROS:

LOS MUNDOS DE

MASAMUNE SHIROW

PATRULLA ESPECIAL GHOST

en PLANETA-DeAGOSTINI COMICS

EDITO

Cuando surgió la idea de la revista, hace algún tiempo, pensamos en un producto bastante diferente del que hoy tenéis en vuestras manos. Se planteó como una publicación pasajera, de pocos números, y nos pareció adecuado llamarla Tsuzuku (que es el simbolito que sale al final de los capítulos inconclusos de series de animación). Pero las cosas cambian, y ahora la revista se ha convertido en una realidad de carácter diferente. Vuestra entusiasta respuesta nos impulsa a seguir. Por ello, hemos decidido simbolizar este impulso de continuidad en el título de la revista, que pasará a ser **Tsuzuki**, es decir, "continuación".

Por cierto, para acabar de formalizar el cambio, el mes que viene, y siguiendo con la línea iniciada en este número de crear secciones fijas, os esperan muchas y agradables sorpresas. Un saludo.

ツヅク

SERVICIO DE RESERVA Y VENTA POR CORREO
96-351 91 88

¿Tienes dificultades en tu localidad para conseguir los cómics que te interesan?

En FUTURAMA te abrimos carpeta a tu nombre, reservando los ejemplares que nos digas para remitírtelos cuando nos indiques.

FUTURAMA
C/ GUILLEM DE CASTRO, 53
46007 VALENCIA

NOTICIAS

▪Es inminente la aparición, en Japón, del volumen recopilatorio 37 de Dragon Ball, con el prematuro final del Gran Torneo de Artes Marciales (y que contiene, aproximadamente, los acontecimientos que narramos en el primer número de Tsuzu).

▪En esta colección y coincidiendo con los nuevos capítulos de la serie Dr. Slump han aparecido sendas adaptaciones de los dos primeros largometrajes dedicados a los personajes de Penguin Village. Hasta ahora, sólo habían aparecido las cinco últimas películas de Dragon Ball y los dos «TV specials»; esperemos que continúen con esta nueva política de «estrenos retroactivos» y se animen a sacar adaptaciones de las primeras películas.

▪Y, una vez más en esta coleccion, se rumorea una adaptación de una versión animada de «Yu yu hakusho», otra serie de gran tirón popular del Shonen Jump.

▪El Canal 33 ha programado sin previo aviso los cuatro capítulos finales de Dragon Quest (Fly entre nosotros) en su horario de las mañanas. Hasta ahora, sólo había emitido los primeros 42 capítulos de los 46 que totalizan la serie.

▪Los seguidores de las andanzas de Dai/Fly pueden adquirir ya sus últimas aventuras en librerías especializadas en la colección Jump Comics (o esperar pacientemente unos cuantos años hasta que lleguen aquí). En las páginas del Shonen Jump, Dai y su padre Baran han acabado con Hadlar en su encarnación definitiva y se han enfrentado cara a cara con el mismo Gran Rey Demonio Barn. Tras la muerte de Baran, sólo Dai presenta batalla al Adversario. ¿Está , quizá, próxima la conclusión de la serie?

▪Actualmente, en las páginas del semanario Shonen Jump, nuestros amigos de Dragon Ball se enfrentan en encarnizada batalla a las legiones del infierno. En la lucha ya han sido derrotados Piccolo, Kulilin y Kibit. Por cierto, el infierno en cuestión es una nave espacial alojada en el subsuelo de la Tierra.

© Bird Studio / Shueisha

▪ Ya podemos ver en nuestras pantallas el megaéxito del 93 en Japón, Sailor Moon. Cada día por Antena 3 Televisión.

▪ Son varios los autores españoles que están trabajando para editoriales japonesas. Ahora les ha tocado el turno a Calpurnio y a Cifré, que colaborarán con Kodansha.

▪ Después del gran éxito de Dominion, Norma se prepara para sacar al mercado Legend of the Mother Sara, Video Girl A1 y Slam Dunk.

▪ Por cierto, el enorme éxito de Slam Dunk ha generado una adaptación televisiva. Semanalmente en las televisiones japonesas, cortesía de la Toei Animation.

▪ También podeis disfrutar de la segunda parte del Mazinger-Z de Go Nagai. Super Mazinger-Z durará 56 capítulos y lo emitirá Tele 5 los fines de semana.

▪ En poco tiempo llegará a nuestras pantallas de mano de los canales autonómicos, Doraemon. Doraemon es una de las series más veneradas en Japón, y actualmente está en la cuarta de los rankings de audiencia nipones. Recomendado para los más pequeños de la casa.

▪ El próximo 19 de febrero, en Londres, se celebrará la AUKcon. Apadrina el Anime UK Magazine, y prometen interesantes invitados, mesas redondas, visionados de anime, etc... Para más información dirigíos a Anime UK Magazine, 3rd Floor, 70 Mortimer Street, London W1N 7DF, Inglaterra.

▪ Project A-Ko 2: Plot of The Daitokuji Financial Group es el título de la segunda parte de Project A-Ko, una de las cintas más vistas por el fandom inglés y americano.

▪ Y aprovechando el tirón popular, Malibu empieza la edición de Project A-Ko (el comic), de las manos de Tim Eldred y del aclamado Ben Dunn (Ninja High School).

▪ También se rumorea que la guionista/dibujante Rumiko Takahashi está buscando un final para su Ranma 1/2. Mientras tanto, ha aparecido el tomo 27 de la serie y los dos primeros capítulos de la colección de OVAS, programada en seis entregas.

© Ismael Ferrer / Camaleón Ediciones

Ilust. Superior © Naoko Tareuchi / Kodansha Ltd.
Ilust. Inferior © Bird Studio / Shueisha

BIOGRAFÍA

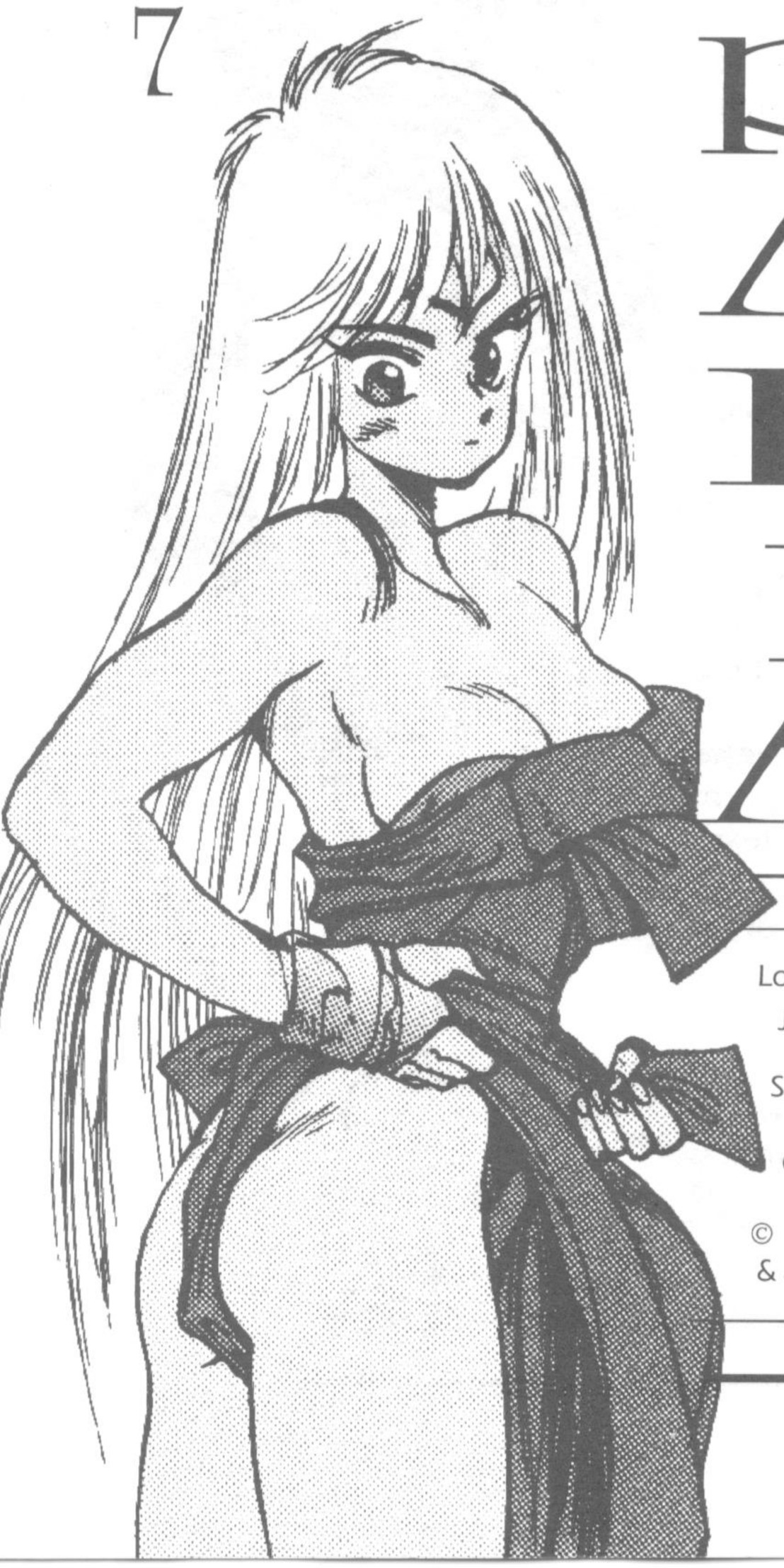
UNA INTRODUCCIÓN A MASAMUNE SHIROW

¿Qué mejor momento que la aparición de sus obras en castellano para conocer a uno de los más representativos autores nipones?

En esta sección voy a intentar introduciros en el apasionante mundo de uno de los mangakas más venerados en el Japón, Masamune Shirow.

Nació en Kobe, (una ciudad portuaria cerca del centro industrial de Osaka) en el año 1961. Su pasión por el dibujo empezó en la escuela, y sólo su afición por la práctica del judo, fue capaz de relegar a un segundo plano su faceta artística. Al acabar la enseñanza media, decidió volver al camino del arte y se inscribió en la Universidad de Bellas Artes, en la que potenció su habilidad con las acuarelas y se inició en la pintura al óleo. En esa época, conoció a un dibujante aficionado que le animó a intentar publicar alguna cosa. Dos años después y con el apoyo de un grupo de amigos, publicó su primera obra, Black Magic. Como consecuencia, el Sr. Aoki, un editor de la Seishinsha, descubrió a Masamune y le propuso la publicación comercial de su ópera prima. Masamune rechazó el ofrecimiento por creer que podría interferir con sus estudios. Pero en 1985 le llegó la hora de la profesionalización, y fue con Appleseed. Ésta primera incursión en el mundo de la producción de historietas no lo dejó convencido, y volvió a retirarse durante cinco años ejerciendo de profesor en un instituto, hasta que definitivamente dejó el magisterio para dedicarse al manga. Es interesante hacer mención

Las chicas de Shirow no suelen estar tan tranquilitas.
© M. shirow & Seishinsha



Los personajes femeninos de Shirow suelen llevar el peso de la historia.
© M. Shirow & Seishinsha

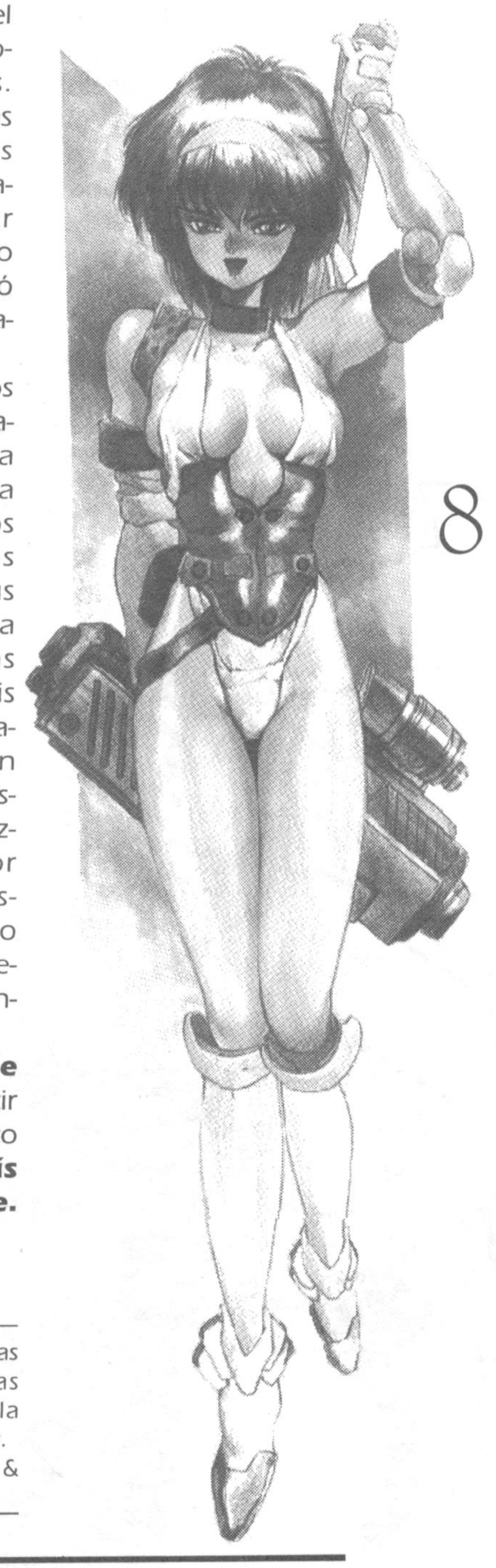
Black Magic
© M. Shirow & Seishinsha

al misterio que envuelve al autor: no hay fotografías suyas y Masamune Shirow no es su verdadero nombre. Lo de Masamune viene por el nombre de una famosa espada (quizá por su pasión por el kendo) y por una marca de sake. Lo de Shirow de-riva de shi, que significa samurai y también séptimo hijo y row (hombre joven).

La obra de Shirow gira en torno a unas constantes bien definidas. Podríamos empezar por esa obsesión por crear personajes femeninos con peso específico. Podría pensarse que sólo le da importancia al aspecto físico de sus heroínas, pero nos equivocaríamos. Si bien es cierto que todas sus féminas son chicas diez, también es cierto que suelen salir bien paradas a la hora del reparto de responsabilidades dentro de la historia. Otra de las facetas características de los relatos de Shirow, es su depurada definición en lo que a aspectos técnicos se refiere. Todo lo que toca a armamento, vehículos y demás, está perfectamente pensado y diseñado. Por ejemplo, recupera la idea de armadura integrada (los landmates) que Robert A. Heinlein investigó en su Tropas del Espacio y que más tarde se potenciaría en La Guerra Interminable de Joe Haldeman, dos novelas que os aconsejo leáis. Shirow utiliza los landmates con profusión, y se recrea a la hora de acoplar los cuerpos de sus heroínas a estas máquinas de combate. También destaca su fascinación por los mitos griegos y romanos. Parece que Shirow basa todas sus suposiciones sobre el futuro en su conocimiento de estas dos culturas, y teoriza constantemente sobre la posible organización social del mundo del mañana. Se podría decir que The Promethean Challenge , la primera entrega de Appleseed, es su obra más redonda, donde explica mejor todas esas obsesiones personales que marcan su trabajo. Precisamente por este tomo, le otorgaron el Premio Seiun Sho, que viene a ser el Hugo del comic Japonés. En cuanto a las adaptaciones para la pantalla, destacar que el propio Shirow dirigió la de Black Magic M-66.

Si ésto no os ha servido para haceros una idea completa del autor, os aconsejamos que leáis sus obras, buena parte de las cuales podéis en-contrar traducida en vuestros quioscos, y que juzguéis por vosotros mismos. Seguro que no os dejará indiferentes.

Anabelle Petit a partir de un texto de **Jose Luís Latorre.**



Las aguadas y las técnicas mixtas abundan en la obra de Shirow.
© M. Shirow & Seishinsha

BLACK MAGIC

SHIROW, APRENDIZ DE BRUJO

O de cómo un autor nipón decide afrontar su primera obra, a la temprana edad de 21 años

Hace miles de años, la poderosa Federación Venusiana gobernaba hegemónicamente su planeta madre y sus colonias en el Sistema Solar. Venus, el mundo original de la raza humana, era a su vez controlado por la supercomputadora Némesis y sus "ejecutores" una élite de bioroids (seres humanos "mejorados" genéticamente) que detentaba el poder político.

Cuando el más ambicioso de los bioroids, Zeus, estableció una dictadura bioroid que prescindía tanto de la población humana como de la propia Némesis, ésta creó el "programa Tifón", un bioroid clandestino capaz de derrotar al propio Zeus...

Todo ésto sucede en Black Magic, lo que fue la primera obra profesional de Masamune Shirow, allá por el lejano 1983. Sus cuatro volúmenes narran la historia de Duna Tifón; la joven que se convierte en el arma secreta de Némesis para acabar con el poder de Zeus. La empresa no puede ser más urgente: Zeus cada vez tiene menos interés en la supervivencia de la raza humana, que apenas puede subsistir en el superpoblado Venus. Y ha decidido acabar con la única salida posible: la colonización de otros planetas. Así, el Proyecto Prometeo de colonización del Tercer Planeta es saboteado. Incidentalmente, la Tierra puede continuar así su propia evolución.

Para frenar a Zeus, Tifón dispone de sus extraordinarios poderes mágicos, canalizados por la espada Kuta, y de toda una colección de amigos cornudos (la evolución en Venus ha creado

Un grupo de Venusianos visto por Masamune.
© M. Shirow & Seishinshsa

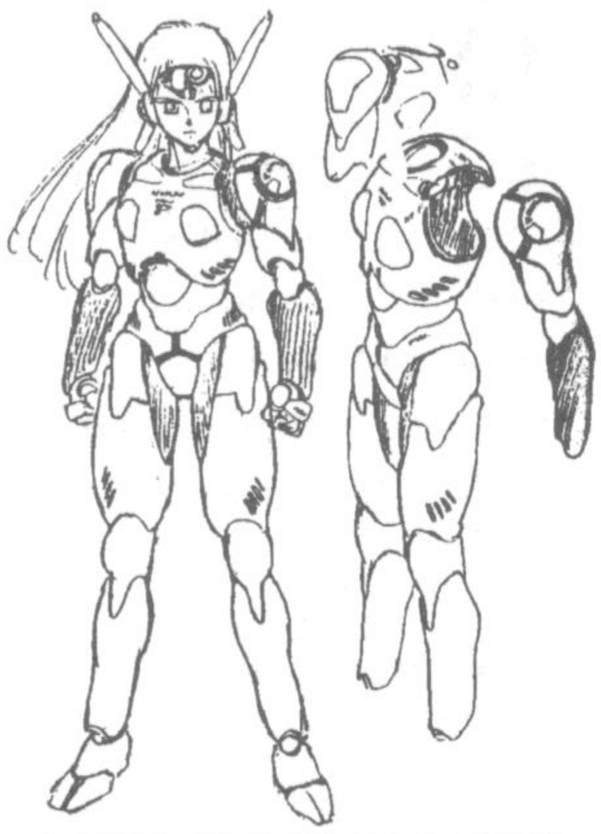
Las Unidades M-66 y M-77 son el último grito en armas ofensivas. Al menos en Black Magic.
© M. Shirow & Seishinshsa

formas bastante extrañas), entre los que destacan la joven Yasha, su padre, el trioculado Kongoki...y un tal Son Goku (¡en serio!). Durante las escasas 250 páginas que componen la historia, Tifón hace honor a su nombre, lanzando a los servobots M-66 sobre las ciudades para distraer a las fuerzas de élite de la Federación Venusiana, mientras ella descubre un complot para sabotear las naves coloniales que viajan a Titán, satélite de Saturno.

Black Magic.
© M. Shirow & Seishinshsa

Aunque la batalla con Zeus parezca decidida Tifón sabe que después deberá ocuparse de la propia Némesis, la cual durante la crisis ha demostrado que su programación no puede afrontar ya los rápidos cambios que está sufriendo la especie humana.

Black Magic es una historia típica de Masamune Shirow; la primera, y un espléndido prólogo a todo lo que ha venido después. En Black Magic está el origen de todo: de las exhuberantes protagonistas femeninas, de las ambientaciones urbanas casi orgánicas, e incluso de la constante necesidad de recurrir a un diccionario de mitología griega para entender alguna de sus referéncias más abstrusas. A Shirow, como a tantos otros autores, le gusta jugar con el nombre de sus personajes; Tifón, por ejemplo, es, además de un fenómeno meteorológico, el nombre de un Gigante al que Zeus, padre de los dioses griegos, encerró bajo el monte Etna; Némesis es la diosa

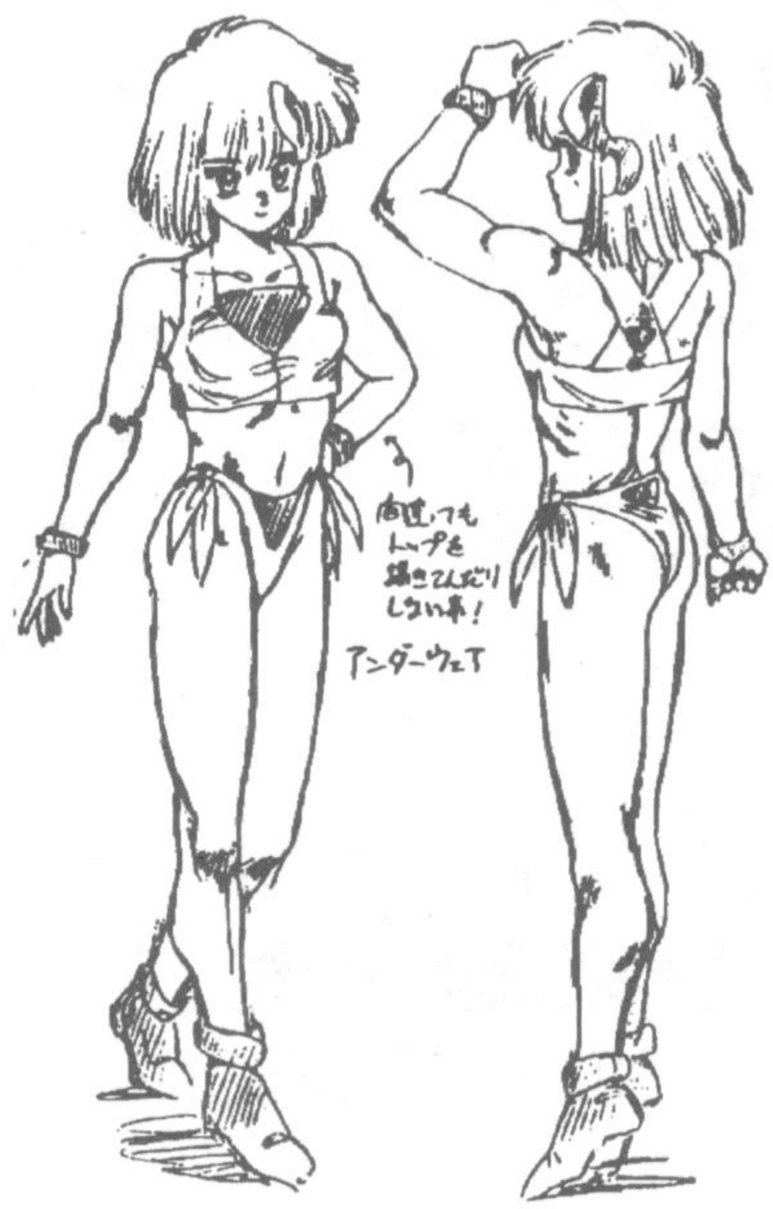


Black Magic
© M. Shirow & Seishinshsa.

Models para el anime de Black Magic.
© M. Shirow & Seishinshsa.

de la venganza y así sucesivamente. Y, por supuesto, el Goku de Shirow tiene cara de mono. Literalmente.

Mitología aparte, en Black Magic encontramos también muchos ecos de lo que después va a ser Appleseed: la base de la obra eliminados cuernos, simios y magia es la misma: la difícil convivencia entre bioroids y humanos. Pero también tenemos el problema del control de las supercomputadoras, los ciborgs y los sofisticados exoesqueletos de combate. A Shirow le fascina la faceta deshumanizadora de la tecnología, y no pierde ocasión de tratarla en violentos enfrentamientos y combates espectaculares, en este caso entre unidades M-66 y M-77. Y, cómo no, no faltan unos toques de humor para hacer agradable la lectura: en Black Magic aparece un profesor chiflado que sin duda tiene algún pariente en Dominion.

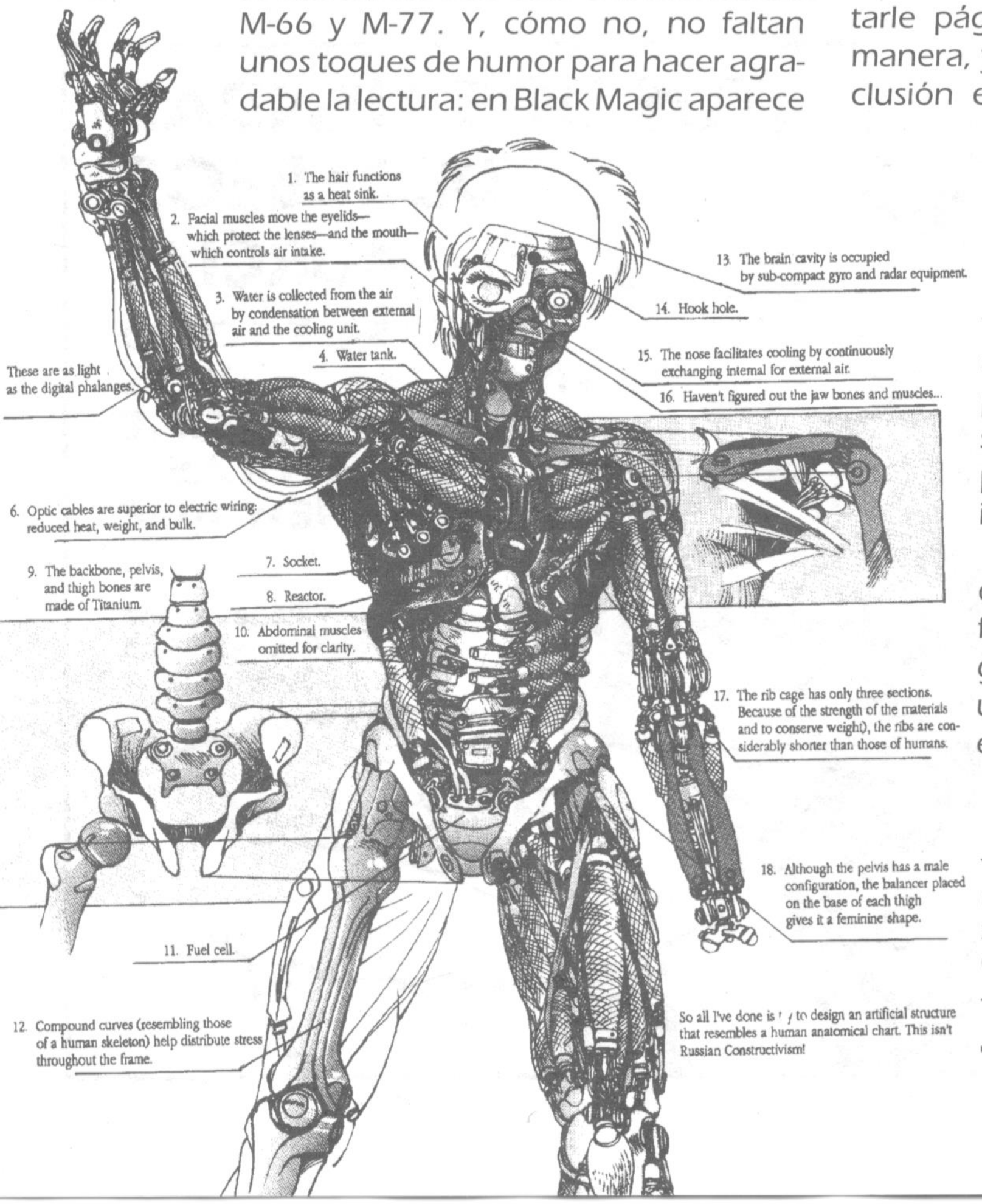


El cuidado diseño de los personajes y la preocupación por los detalles técnicos son la principal obsesión del autor Nipón. © M. Shirow & Seishinsha

Black Magic tiene sus problemas: los personajes aún no están demasiado definidos, por ejemplo, y la idea es tan ambiciosa que al autor acaban por faltarle páginas para desarrollarla a su manera, y acaba ofreciéndonos la conclusión en media página (de texto). Pero para eso está Appleseed; entre tanto, Black Magic tiene todo lo que se le puede pedir a una primera obra: Intriga y el provocar la curiosidad del lector, su interés por el complejo universo de Shirow, y hace preguntarse qué puede pasar si el autor encuentra tiempo y páginas para desarrollar sus ideas.

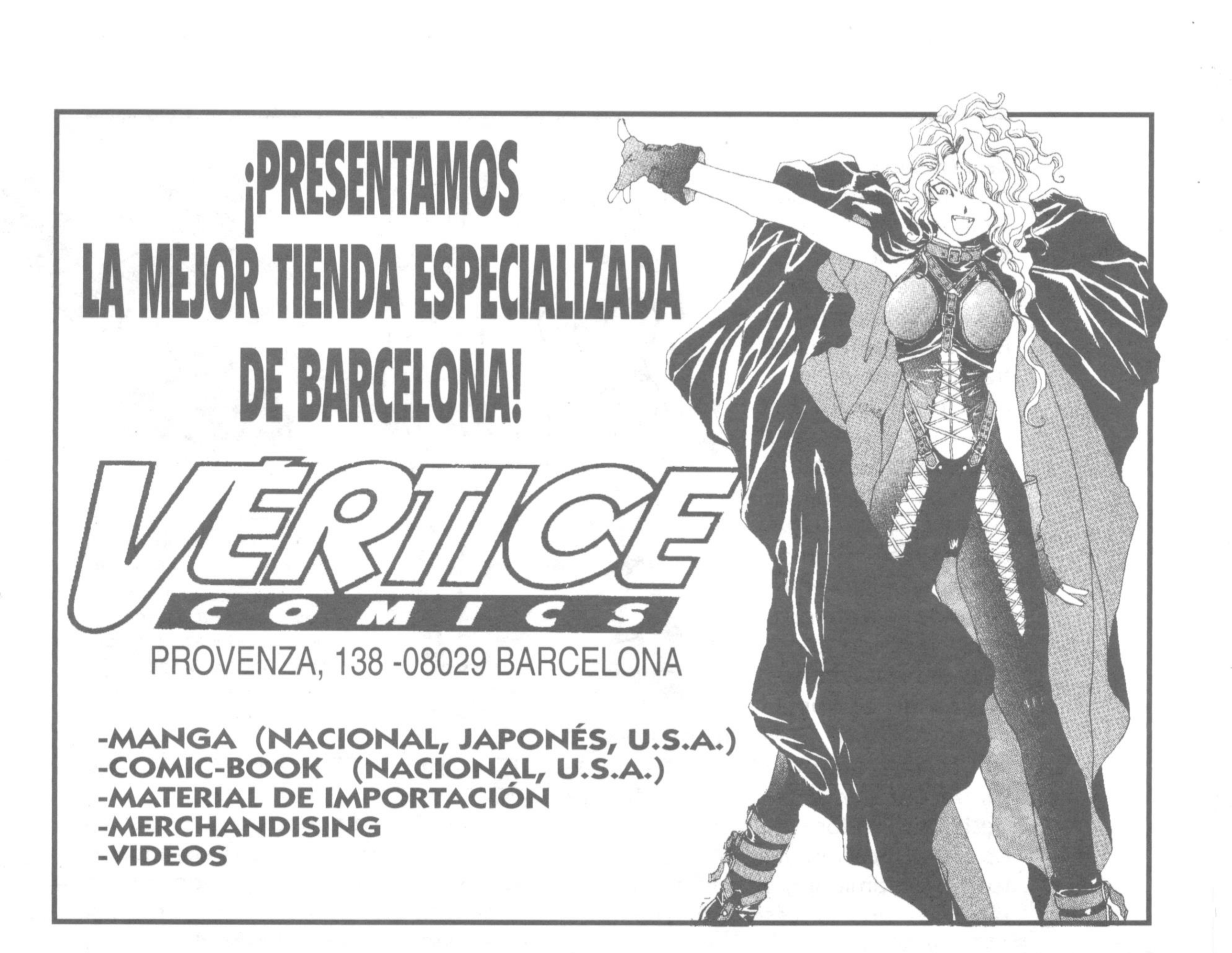
Y, ¿qué más se puede pedir?. Porque Shirow nos lo ofrece todo: humor, acción, un guión interesante... ¡E incluso, una nueva teoría sobre la extinción de los dinosaurios!

Ainoa Amperio



Un ejemplo más de la obsesión de Shirow por la técnica.
© M. Shirow & Seishinsha

¡PRESENTAMOS LA MEJOR TIENDA ESPECIALIZADA DE BARCELONA!



PROVENZA, 138 -08029 BARCELONA

-MANGA (NACIONAL, JAPONÉS, U.S.A.)
-COMIC-BOOK (NACIONAL, U.S.A.)
-MATERIAL DE IMPORTACIÓN
-MERCHANDISING
-VIDEOS

DOMINION

POLUCIÓN, POLIS, Y BONAPARTE

Sin lugar a dudas, la obra más desmadrada de Masamune Shirow. Una comedia de corte ecologista.

Como dice Greenpeace Crolis, los «humanoides» de la Tierra «se dedican contínuamente a las más notables actividades». Y, la verdad, ésto apenas empieza a describir la clase de comportamiento excéntrico que desarrollan los originales protagonistas de Dominion, si no la más popular, sin duda la más divertida serie jamás creada por Masamune Shirow.

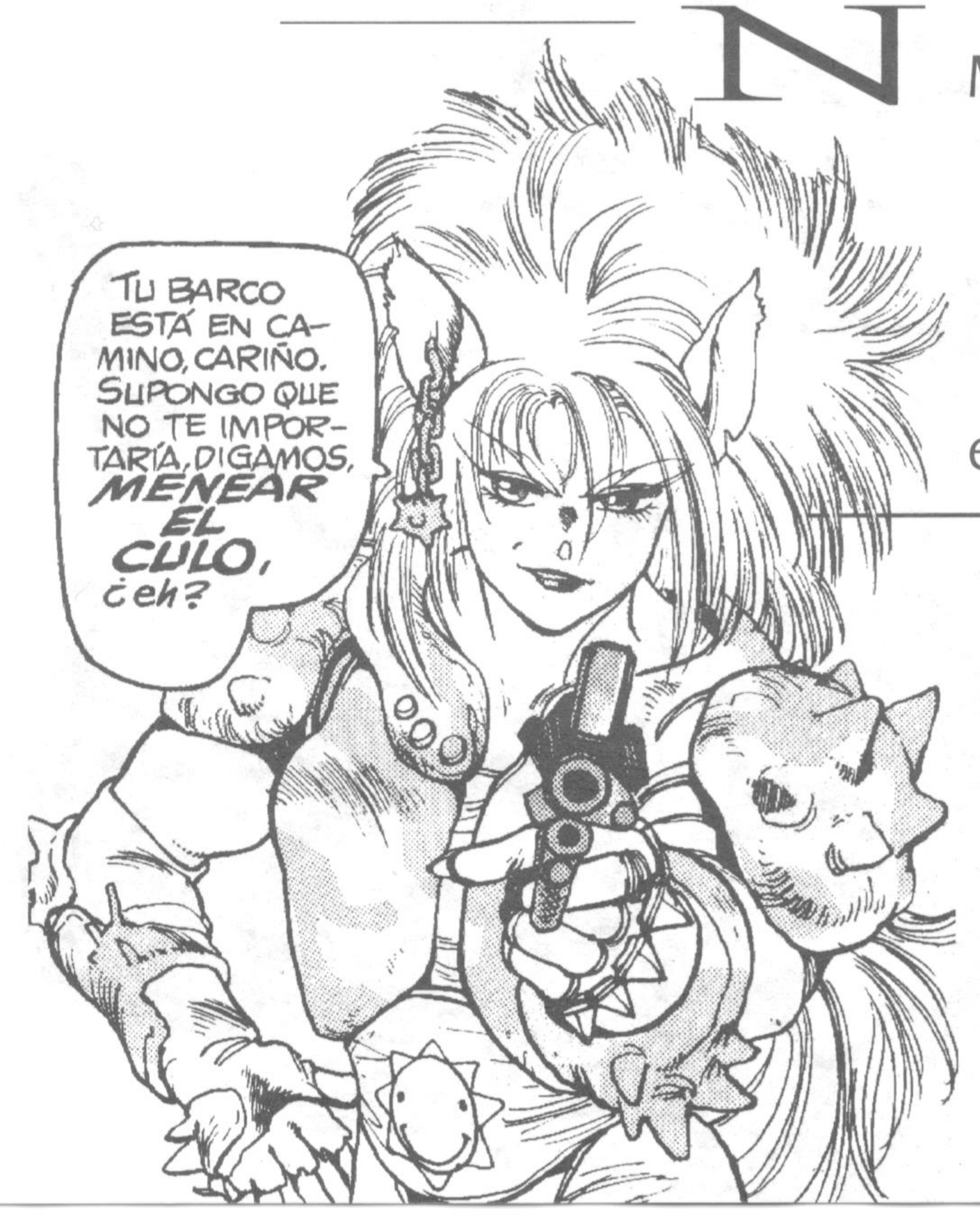
Veamos... la protagonista (femenina, como no) es Leona, la imprevisible oficial de la Tank Police. Leona sólo tiene dos objetivos: combatir el crimen y cuidar de su pequeño tanque, Bonaparte, con el que mantiene una peculiar «relación». En la parte positiva también está Al, el sufrido piloto de Bonaparte, con el que debe competir por las atenciones de Leona. Y el resto del equipo de la Tank Police, claro: Brenten, el irritable comandante del equipo, Lovelock, la mente científica, el capellán (¿?) y el pobre jefe, siempre a merced del público y de la prensa.

Anapuma y Unipuma son "buenas compañeras". © M.Shirow & Seishinsha.

La buena de Anapuma tan fina como siempre. © M. Shirow & Seishinsha

El variopinto equipo tuvo su primer encuentro con el público en Dominion, una miniserie de seis números que en los USA (el inevitable trampolín occidental del manga) publicaron en su día Eclipse y Dark Horse, y que ahora podemos disfrutar en castellano en edición de Norma Comics.

En dicha miniserie, Leona y su equipo tenían su primer encuentro con la filosofía de los tanques, los destrozos urbanos a gran escala y la desastrosa situación ambiental de la Tierra, contaminada por una nube bacteriológica que impide exponerse sin protección al aire exterior. Los científicos intentan desesperadamente controlar la nube antes de que la situación se haga irrespirable (¿o es insostenible?); por ejemplo, han desarrollado una arquitectura biorgánica que, de paso, ayuda a la espectacularidad visual de la serie.



La última esperanza biotecnológica para salvar la Tierra se llama Greenpeace Crolis, es verde y tiene alas. Greenpeace es una sofisticada creación, capaz de purificar el aire que la rodea y hacerlo respirable. Tras ella van los malos: léase Buaku, el enemigo público número uno. y su banda de ineptos seguidores, entre los que destacan las gemelas robóticas (y ex-strip-girls) Anapuma y Unipuma. Pero Buaku no trabaja sólo: tiene a su disposición el más sofisticado material de combate, cortesía de sus misteriosos superiores.

En realidad, los objetivos finales de Buaku (mariposa verde aparte), nunca quedan demasiado claros. Ésto es Shirow, después de todo, y a Shirow le gustan el misterio y los cabos sueltos, e incluso en medio de una parodia tan irreverente sabe introducir elementos de reflexión.

Bien, después del manga, cómo no, llega el anime, que por suerte también podemos conseguir en castellano. Dominion: Tank Police, editado en España por Manga Films, contiene los actos 1 y 2 de una saga que ya va por el 4 en los USA... y que cuenta con seis títulos más en Japón, donde OVAs de 30 minutos aparecen mensualmente. Dominion: Tank Police funciona como precuela del manga original, y en ella asistimos al principio de todo: cómo se creó la Tank Police para enfrentarse a los supercriminales (tipo Buaku, claro), cómo Leona entró a formar parte del equipo del comandante Brenten, cómo se construyó Bonaparte... y cómo el rutinario rastro de escombros siempre ha sido la marca de la casa. Oh, además podemos asistir al primer enfrentamiento entre Leona, Buaku, y las espectaculares Anapuma y Unipuma, a costa de cierto subproducto biológico de discutible uso científico. Y, para aderezarlo, podemos contemplar la más increible defensa antitanque jamás creada...

La saga de Dominion, sin embargo, continúa también en el manga: el próximo més de marzo Dark Horse empezará la publicación de Dominion Special: Phantom of the Audience, una nueva aventura que enfrenta a Leona con el misterio del smartball, el deporte de moda, mientras el comandante Brenten afronta por su parte el peligroso reto de la burocracia. ¡La diversión está garantizada!.

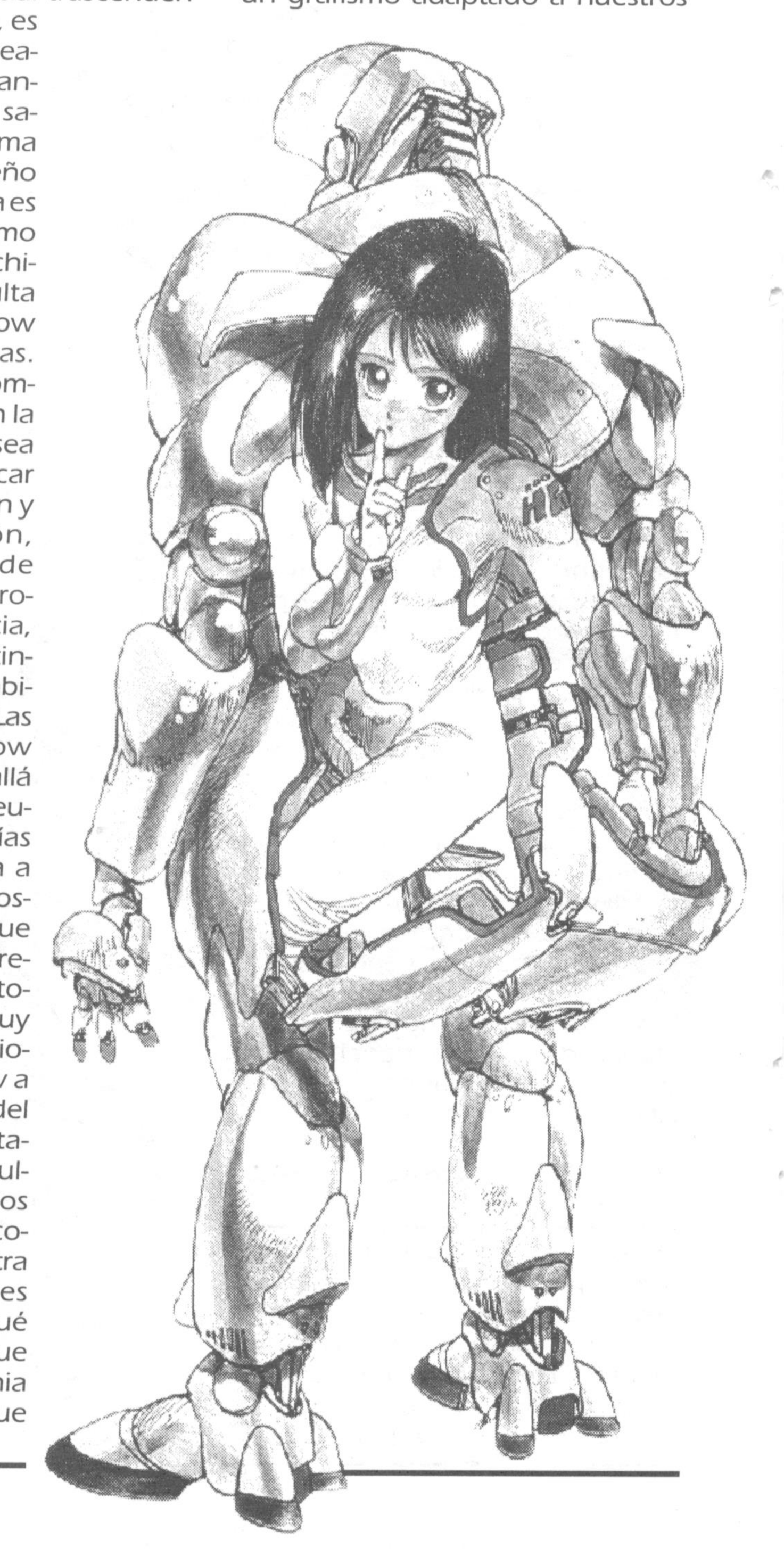
Anabelle Petit

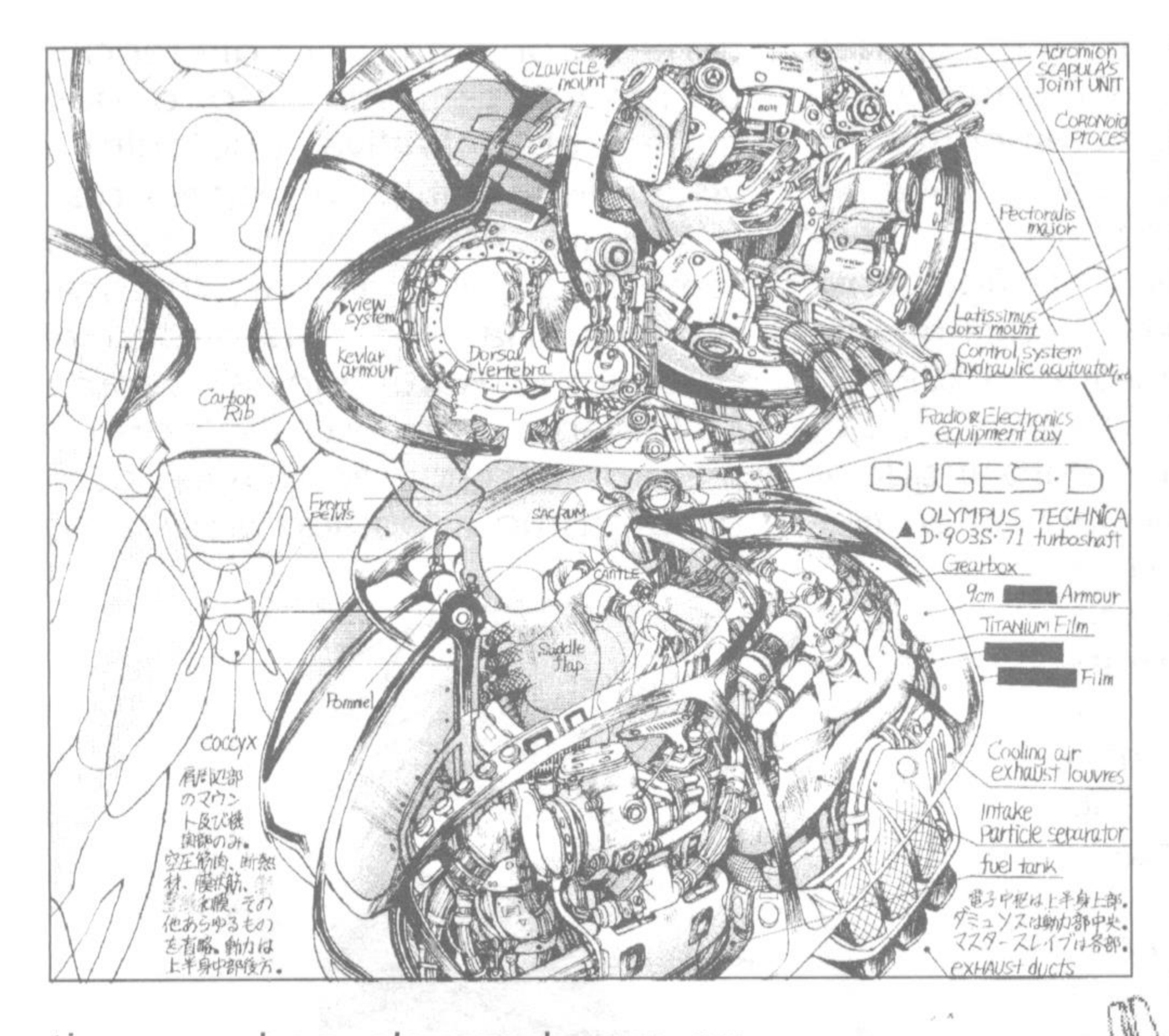
La pasión por los tanques (principalmente por su bonaparte) guia los actos de Leona.
© M. Shirow & Seishinsha.

DOSSIER

Masamune Shirow es, sin ninguna duda, el mangaka que mejor dibuja elementos tecnológicos en sus obras. Ya a las puertas del siglo XXI, es difícil destacar por representar la figura humana con mayor realismo. El hiperrealismo siempre ha sido un factor muy apreciado en el dibujo; el fondo, como elemento al que se dota de una especial trascendencia en el país nipón, es exageradamente realista en todos los mangas. Hoy por hoy, saber dibujar un arma moderna o un diseño de tecnología punta es tan importante como saber hacer a una chica atractiva. Resulta evidente que Shirow domina ambas cosas. En sus historietas combina el realismo con la caricatura, según sea lo que desea explicar o expresar, la acción y la documentación, con altas dosis de cientifismos, y la parodia con la violencia, todo salpicado de tintes eróticos. La combinación resulta letal. Las fantasías de Shirow están mucho más allá de las dulces y pseudocientíficas fantasías de los años setenta a las que estamos acostumbrados, de las que aun permanecen reminiscencias en autores como Otomo, muy influidos por el "jipioso" Moebius. Shirow a saltado al umbral del cyberespacio. Su talento nace de una cultura distinta. Estamos habituados a leer comics de autores de otra generación; autores que apenas saben qué es una consola, que estudian la anatomia de Burne Hogart, que tienen problemas para diferenciar un modelo de arma de otro, que tienen, en definitiva, una cultura visual distinta a la de sus lectores.

Y es que, como han demostrado también algunos autores americanos, prima la modernidad sobre el virtuosismo. Autores jóvenes como McFarlane, con escasos conocimientos del dibujo académico, pero un grafismo adaptado a nuestros





Los exoesqueletos de Shirow gozan de los últimos avances tecnológicos, servomotores, refrigeración, unidades de carga energética... La minuciosidad con la que están representados, y el realismo de sus mecanismos acerca aún más la ficción al mundo real. ¿En qué se diferenciarán de los últimos diseños de exoesqueletos de las agencias espaciales?. Seguramente, en la exhuberancia de sus pilotos.

© Masamune Shirow & Seishinsa

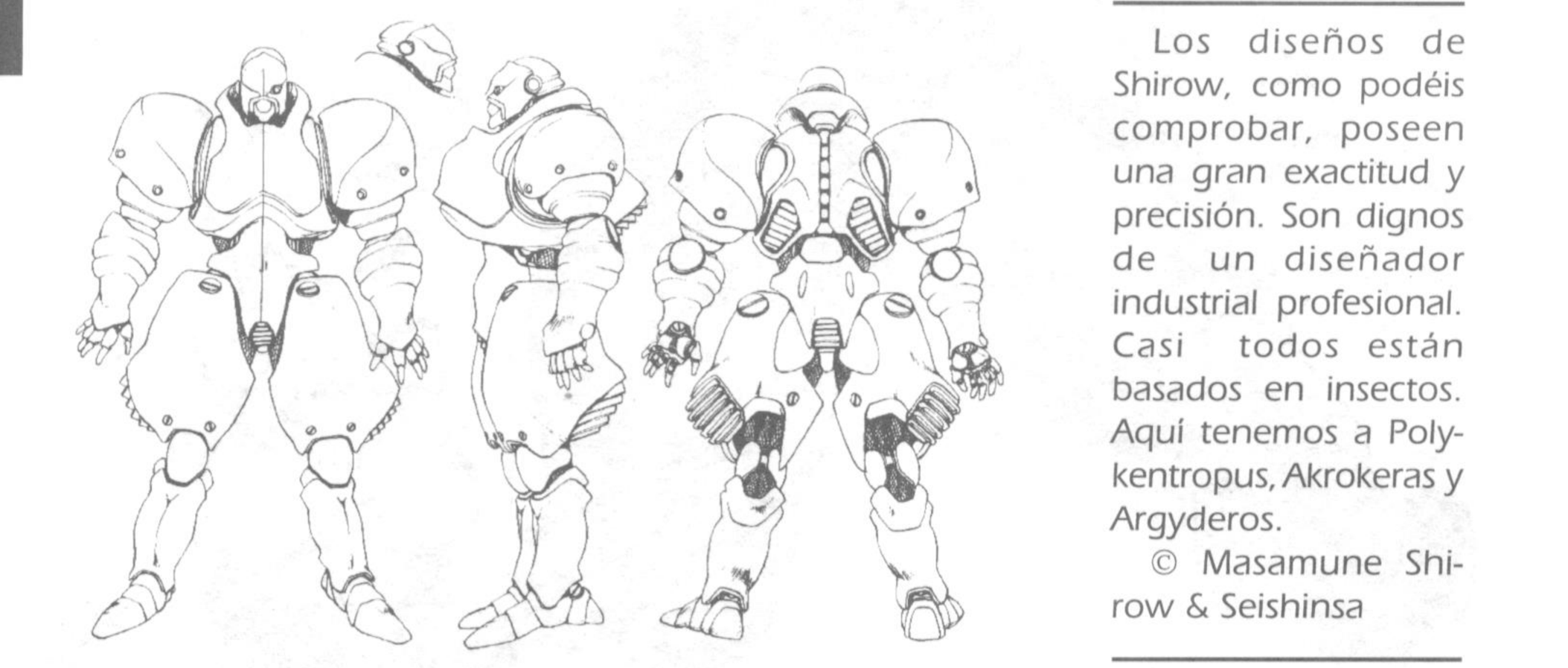
tiempos, han alcanzado un extraordinario reconocimiento popular.

Shirow bebe de los videojuegos, del cine moderno, de la publicidad, del mundo del diseño, de revistas especializadas en ciencia, del maquetismo. Vive ya, en el siglo de la tecnología. Su educación historietística cultiva más la espectacularidad de la imagen que otros aspectos como la narrativa, la composición, o cualquiera de los que priman en estos lares. Los diseños de Shirow llaman la atención por el moderno vestuario de sus personajes, la documentación de los elementos militares, la estilización de las figuras femeninas, y el increíble detallismo de los elementos electrónicos que integra en todo ello. Los componentes y mecanismos de sus landmates tienen una base real: casi parece que puedan funcionar dentro del papel. En su mundo, se vive más cerca del siglo XXI. Y eso, los lectores lo aprecian.

Jacobo Lapiedra.

La versatilidad de las armas que diseña Shirow permiten tanto la defensa de ataques cuerpo a cuerpo, como la defensa ante ataques con armas pesadas. Incluso están perfectamente preparados para la más cruda ofensiva.

© Masamune Shirow & Seishinsa

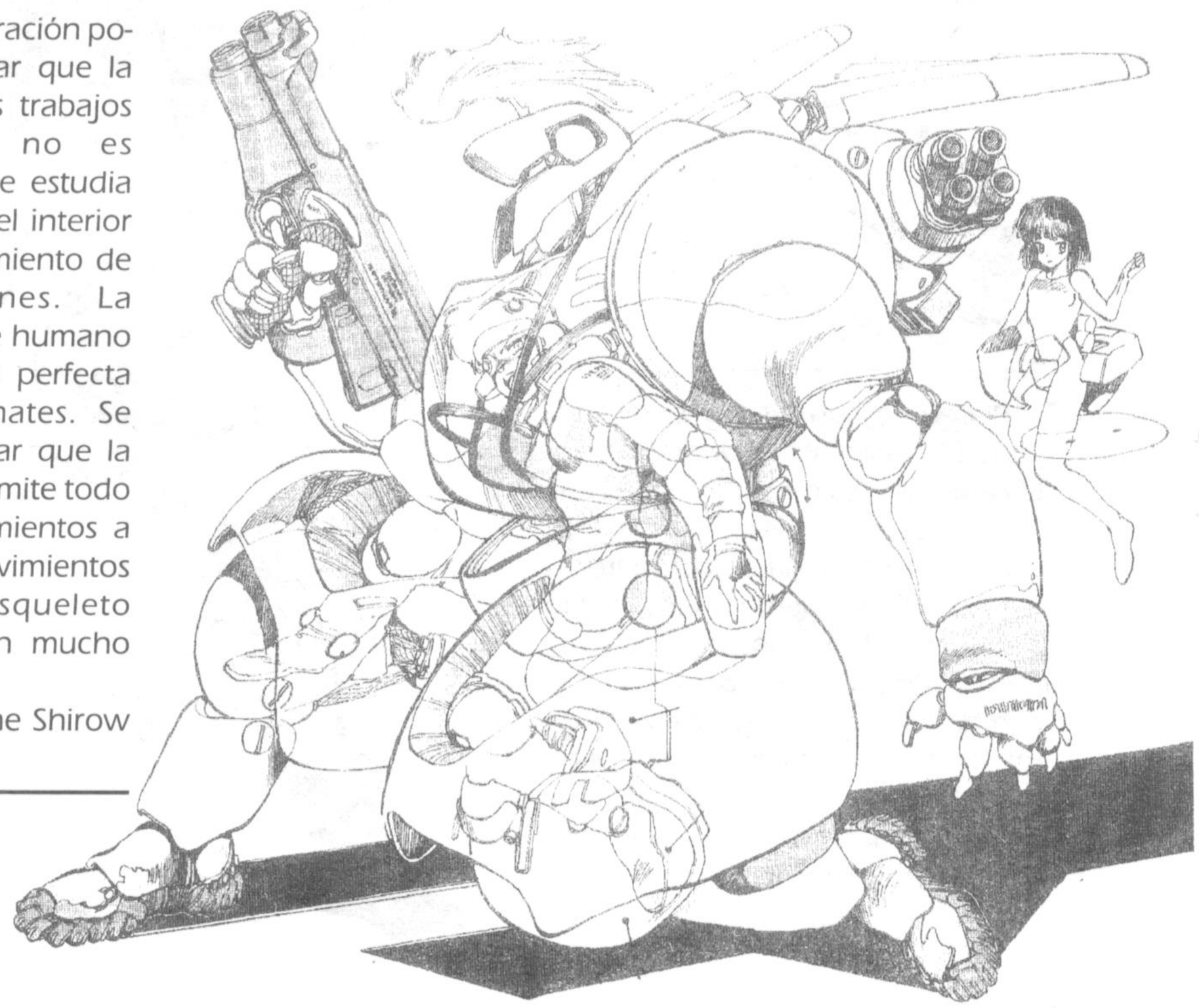


Los diseños de Shirow, como podéis comprobar, poseen una gran exactitud y precisión. Son dignos de un diseñador industrial profesional. Casi todos están basados en insectos. Aquí tenemos a Polykentropus, Akrokeras y Argyderos.

© Masamune Shirow & Seishinsa

En esta ilustración podemos apreciar que la calidad de los trabajos de Shirow no es superficial, que estudia la estructura, el interior y el funcionamiento de sus creaciones. La integración de humano y máquina es perfecta en los landmates. Se puede observar que la ar madura permite todo tipo de movimientos a su piloto; movimientos que el exoesqueleto reproduce con mucho más poder.

© Masamune Shirow & Seishinsa

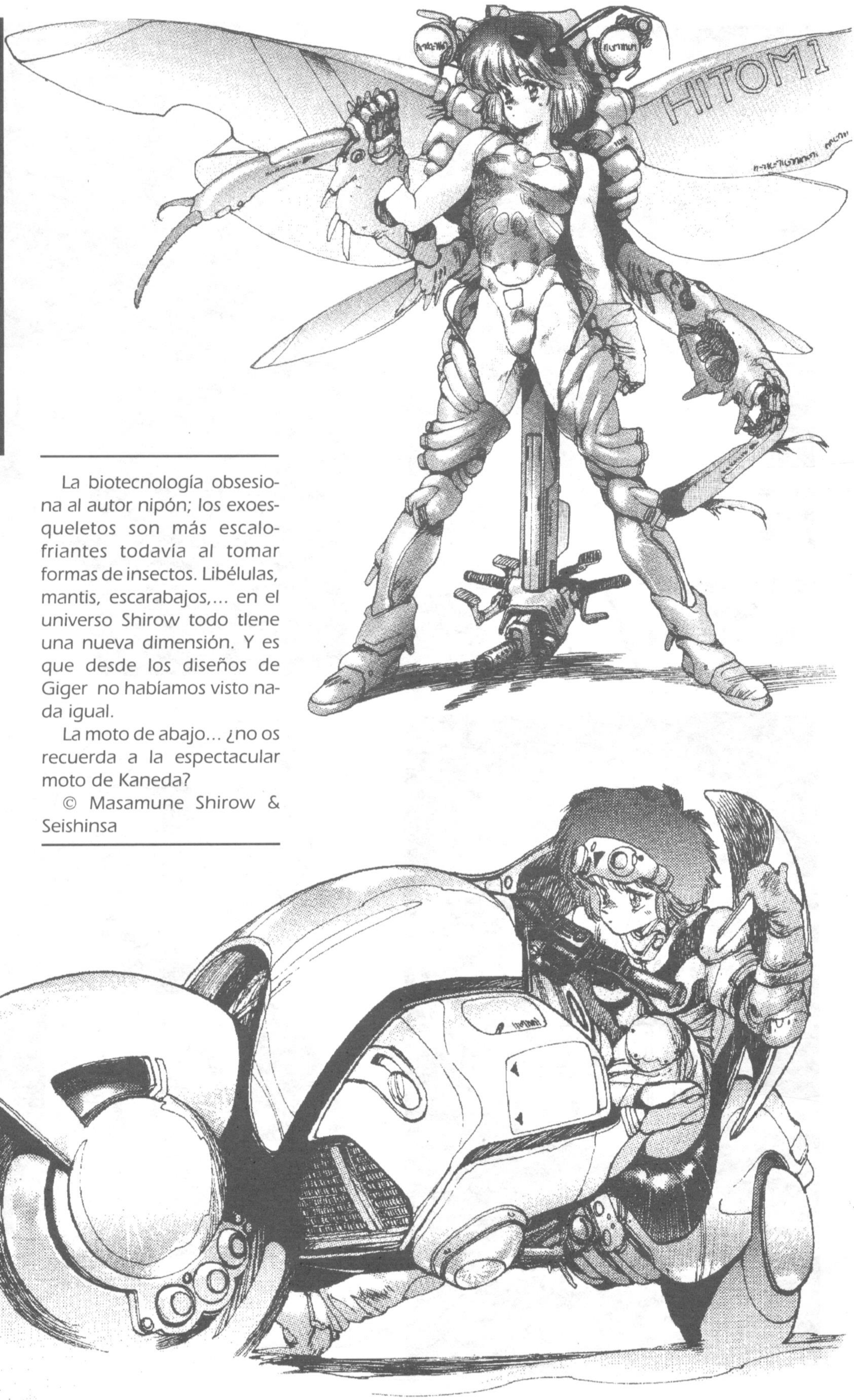


Biareos es un ciborg completo. Todo su cuerpo está mejorado científicamente y es el soldado que cualquiera desearía tener a su lado. Una verdadera máquina de combate.

Deunan representa la versatilidad del cuerpo humano. Es el contrapunto perfecto para Briareos. Una combatiente tan peligrosa como el más temible ciborg; sólo que mucho más atractiva.

© Masamune Shirow & Seishinsa

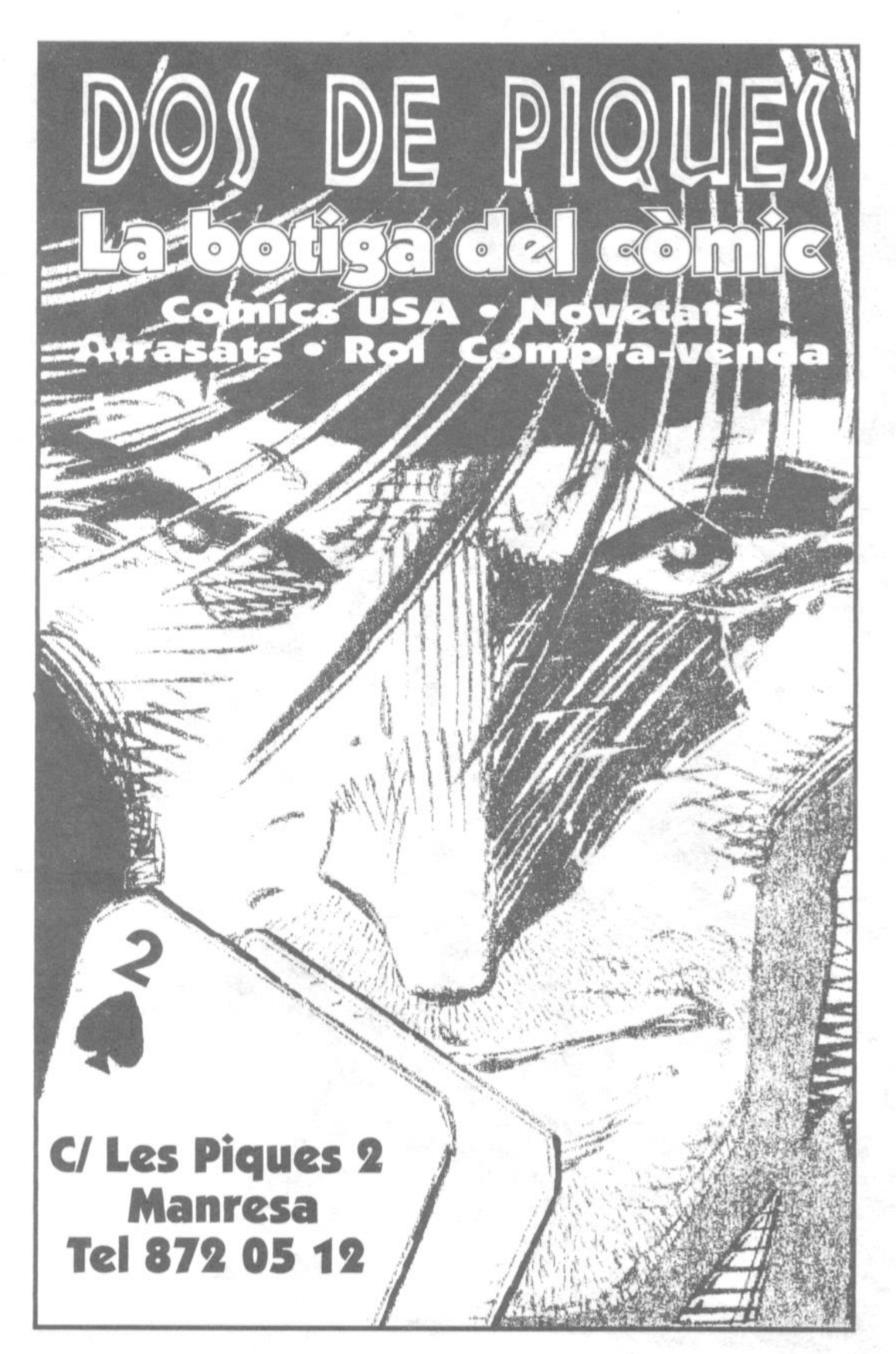
DOSSIER



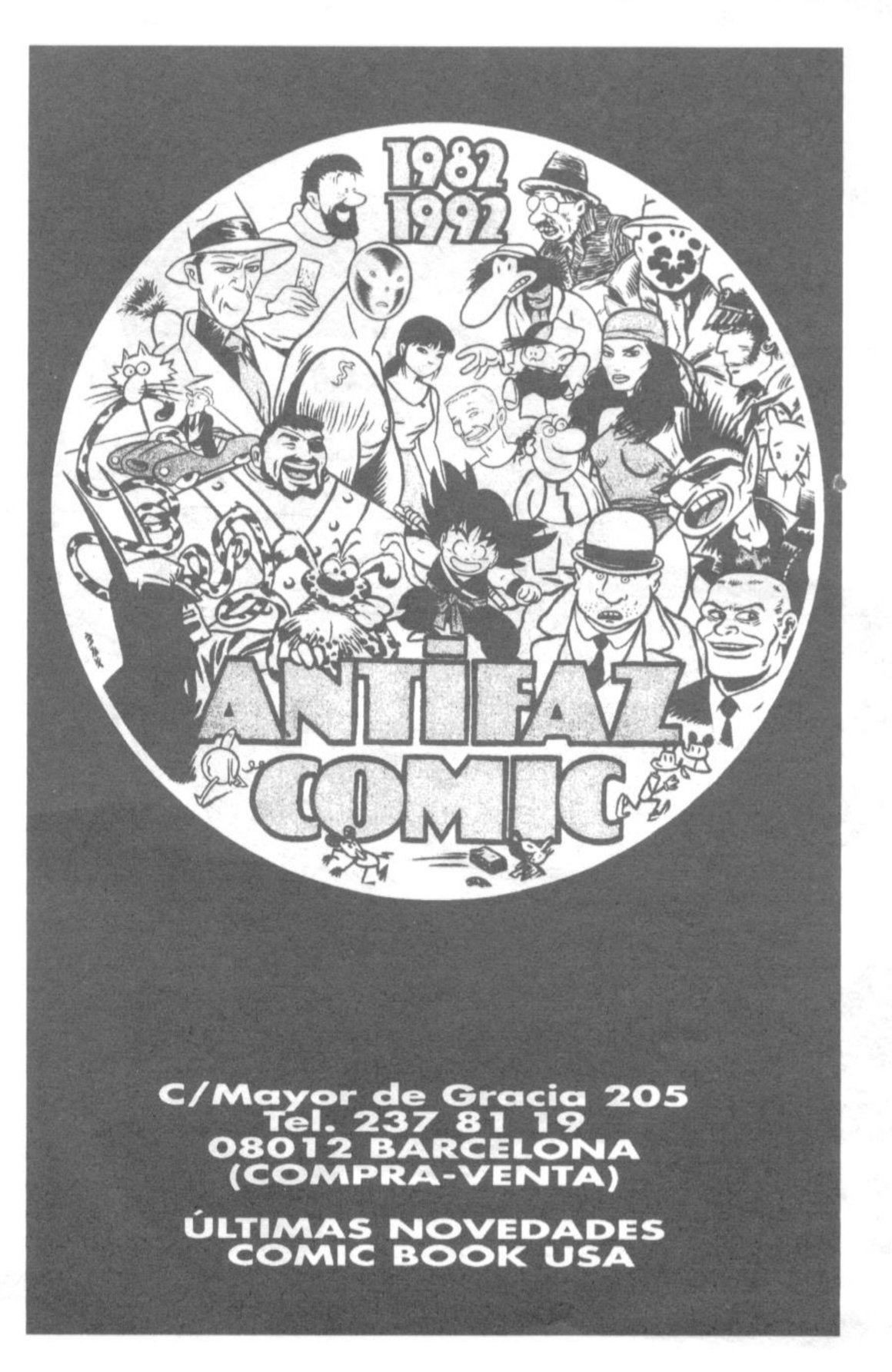
La biotecnología obsesiona al autor nipón; los exoesqueletos son más escalofriantes todavía al tomar formas de insectos. Libélulas, mantis, escarabajos,... en el universo Shirow todo tlene una nueva dimensión. Y es que desde los diseños de Giger no habíamos visto nada igual.

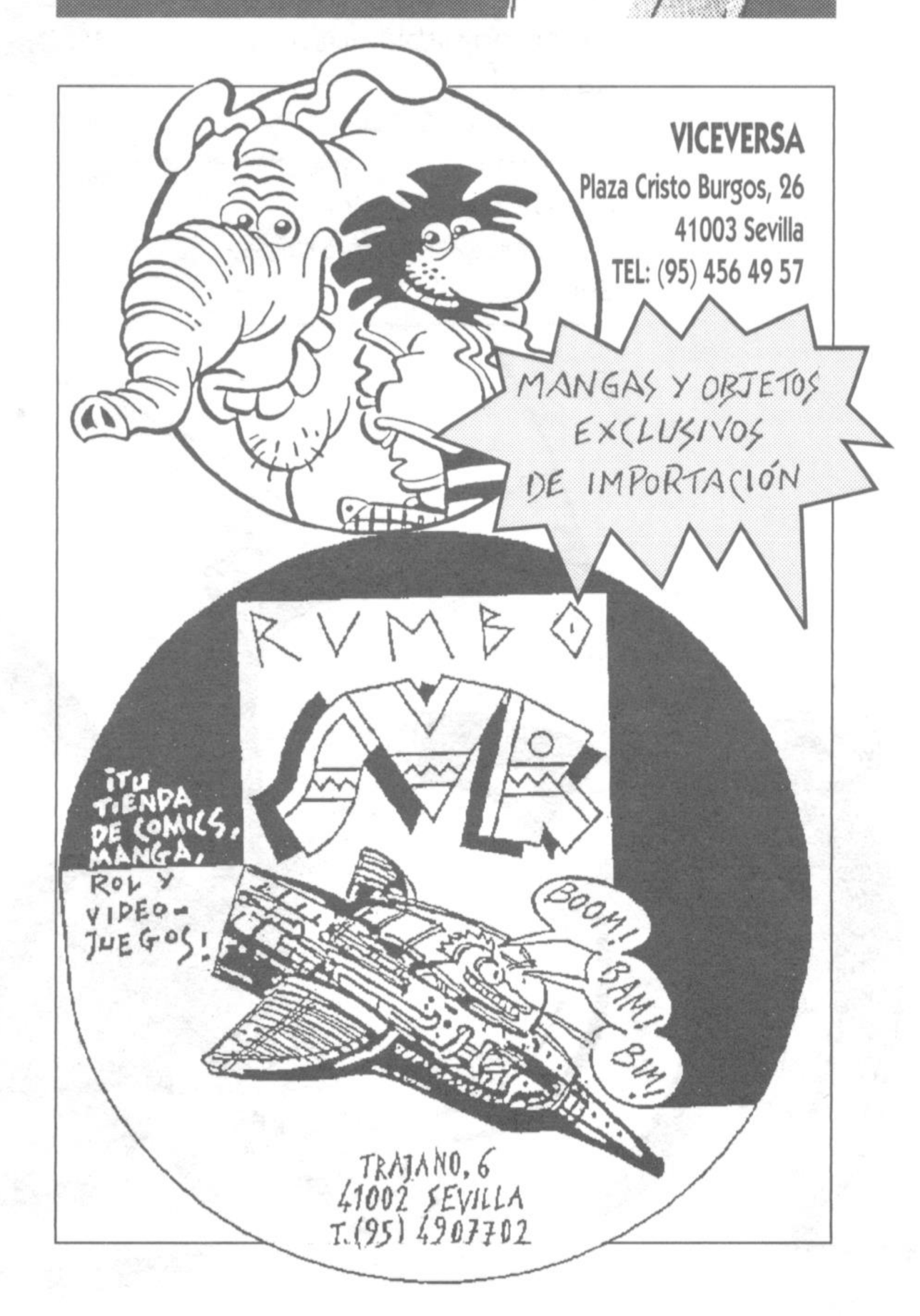
La moto de abajo... ¿no os recuerda a la espectacular moto de Kaneda?

© Masamune Shirow & Seishinsa


DOS DE PIQUES
La botiga del còmic
Comics USA • Novetats
Atrasats • Rol Compra-venda
C/ Les Piques 2
Manresa
Tel 872 05 12

KRYPTON
COMICS
C/MATIAS PERELLO, 25, B
TEL. 395 65 85
46005 VALENCIA
TODO EN COMICS NACIONALES, IMPORTACIÓN, MANGAS, SUPERHÉROES, ETC...
MERCHANDISING: C.D, VIDEOS, VIDEOJUEGOS, LIBROS DE ILUSTRACIÓN, FIGURAS DE DECORACIÓN, PÓSTERS, ETC...


1982
1992
ANTIFAZ
COMIC
C/Mayor de Gracia 205
Tel. 237 81 19
08012 BARCELONA
(COMPRA-VENTA)
ÚLTIMAS NOVEDADES
COMIC BOOK USA


VICEVERSA
Plaza Cristo Burgos, 26
41003 Sevilla
TEL: (95) 456 49 57
MANGAS Y OBJETOS EXCLUSIVOS DE IMPORTACIÓN
RUMBO
¡TU TIENDA DE COMICS, MANGA, ROL Y VIDEO-JUEGOS!
BOOM!
BAM!
BUM!
TRAJANO, 6
41002 SEVILLA
T.(95) 4907702

APPLESEED

THRILLER CYBER PUNK CON BARNIZ GRIEGO

Un pequeño acercamiento al trabajo más popular de Shirow

Fue entonces cuando se alzaron las llamas de la guerra en todos los rincones del globo. Con el movimiento de los vastos ejércitos, los conflictos se extendieron, se mezclaron y crecieron, hasta que se llegó a la guerra mundial...». Así empieza Appleseed, el thriller ciberpunk con barniz griego que se ha convertido en el trabajo más popular del nada prolífico Masamune Shirow.

Tierra, inicios del siglo XXII. En medio del caos postapocalíptico en que se ve sumido el planeta, hay una sola excepción: la Arcología de Olimpo, una ciudad estado de orígenes desconocidos que detenta la hegemonía tecnológica sobre las maltrechas potencias. La mayoría de la población de Olimpo son bioroids, humanos mejorados por la tecnología genética y cibernética. Los bioroids son los únicos miembros de Aegis, el Central Management Bureau que controla la ciudad y, en la práctica, también el mundo.

Pero en la idílica Olimpo reina la preocupación. En la Legislatura del Aegis se debaten las medidas necesarias para preservar la raza humana de sus probadas tendencias autodes-

© M. Shirow & Sheishinsha

tructivas». La solución que se propone es el «Proyecto Esperanza», que pretende transformar en bioroids a todos los seres humanos.

En medio de la discusión sobre el futuro de la humanidad, aparecen en escena dos exsoldados, la joven Deunan y su mentor ciborg, Briareos, que se incorporan al ESWAT, el cuerpo de élite que Aegis emplea para mantener el equilibrio mundial. Deunan y Briareos llegan a Olimpo justo a tiempo para verse envueltos en la crisis que el superordenador Gaia va a crear a propósito del Proyecto Esperanza, convirtiéndose en dos inesperados peones en el complicado juego del poder.

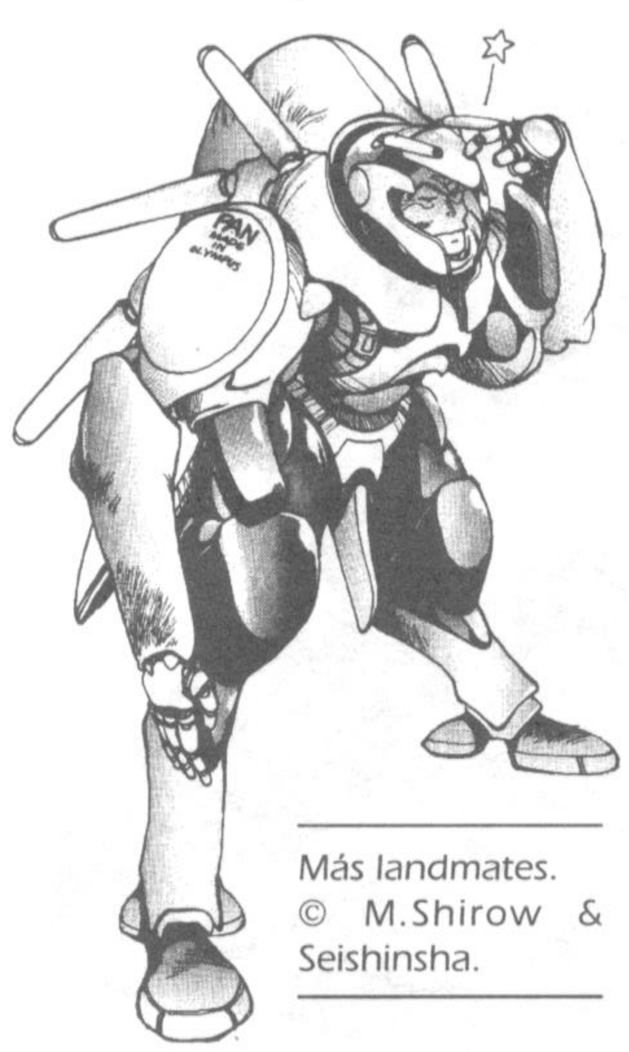
Los landmates abundan en la obra de Shirow
© M. Shirow & Seishinsha.

Una escena inusual en el manga, donde se tiene prohibido representar los genitales, tanto masculinos como femeninos
© M. Shirow & Seishinsha

Esto es Appleseed, una saga post Tercera Guerra Mundial como tantas otras, que, inesperadamente, logra apartarse del tópico. Hay elementos comunes, claro. Tenemos la cuidada ambientación de la ciudad de Olimpo, el gusto por la descripción detallada de los más mínimos detalles del hardware militar, ahí están las escenas de violencia desenfrenada y a menudo gratuita. Hasta tenemos la clásica heroína femenina, tan típica de Shirow (que empezó escribiendo en revistas de manga «para chicas»). Pero hay algo más. Si no introspección, por lo menos hay un decidido énfasis en la caracterización de los personajes, especialmente de la teórica protagonista, Deunan, obsesionada con ser el soldado perfecto. Y,

© M. Shirow & Seishinsha.

sobre todo, destaca el complejísimo guión: Appleseed no es una obra para leer con prisas. Por un lado, tenemos el pequeño problema del destino de la humanidad; por otro, la realidad inmediata del difícil juego político entre el Aegis y las nuevas potencias que surgen del caos de la guerra; y sus consecuencias más violentas en el trabajo del ESWAT. Y en medio, el sitio más complicado, se encuentran los protagonistas...y el lector. El resultado, la confusión de nombres, referencias abstrusas a la mitología griega, notas a pie de página, vertiginosas escenas de acción , garantiza por lo menos que Appleseed jamás resulte predecible.



Más landmates.
© M.Shirow & Seishinsha.

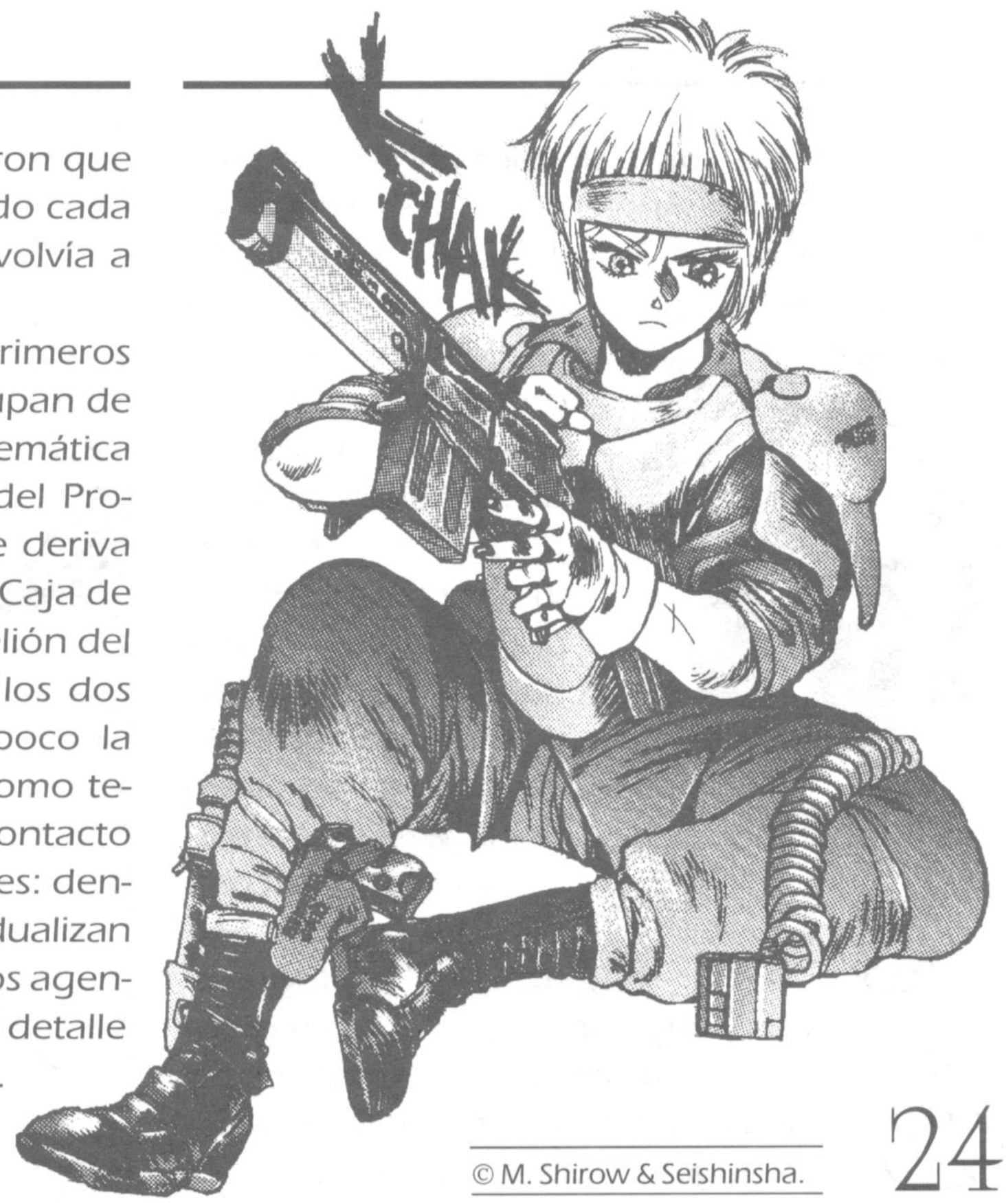
Desde 1985 sólo se han publicado cuatro volúmenes de Appleseed; Masamune Shirow trabaja con una lentitud sorprendente para un autor japonés. Estos cuatro volúmenes («The Promethean Challenge», «Prometheus Unbound», «The Scales of Prometheus» y «The Prometean Balance») tienen en común... la presencia de Prometeo en el título, claro. Prometeo, por supuesto, es el nombre del Titán griego que, enamorado de la humanidad, robó el fuego a los dioses y se lo entregó a los hombres. Como castigo, los dioses lo encade-

Libros sobre diseño molecular y chicas hermosas, la esencia de Shirow.
© M.Shirow & Seishinsha.

Potentes motos y chicas guerreras. ¿Para qué pedir más?.
© M. Shirow & Seishinsha.

naron a una roca y dispusieron que un águila le comiera el hígado cada día (el órgano en cuestión volvía a crecer por la noche).

Mitología aparte, los dos primeros volúmenes de la saga se ocupan de la introducción de la problemática de Olimpo, el surgimiento del Proyecto Esperanza (su nombre deriva de otro mito griego, el de la Caja de Pandora) y la crisis de la rebelión del superordenador Gaia. Pero los dos siguientes abandonan un poco la trama política, que queda como telón de fondo, y buscan un contacto más directo con los personajes: dentro del grupo ESWAT se individualizan Magus, Morton , Sudo, y otros agentes, y se siguen con mayor detalle algunas misiones del grupo. Con este enfoque, Shirow puede recrearse más en las escenas de acción y en la tecnología, en especial en los landmates, los exoesqueletos de combate que emplean los ESWAT. Por suerte, también gana terreno el humor, normalmente de la mano de la alocada bioroid Hitomi y su impresentable compañero Yoshi, y últimamente también por la colaboración de los mercenarios ciborg Sokak y Ganz.



© M. Shirow & Seishinsha.

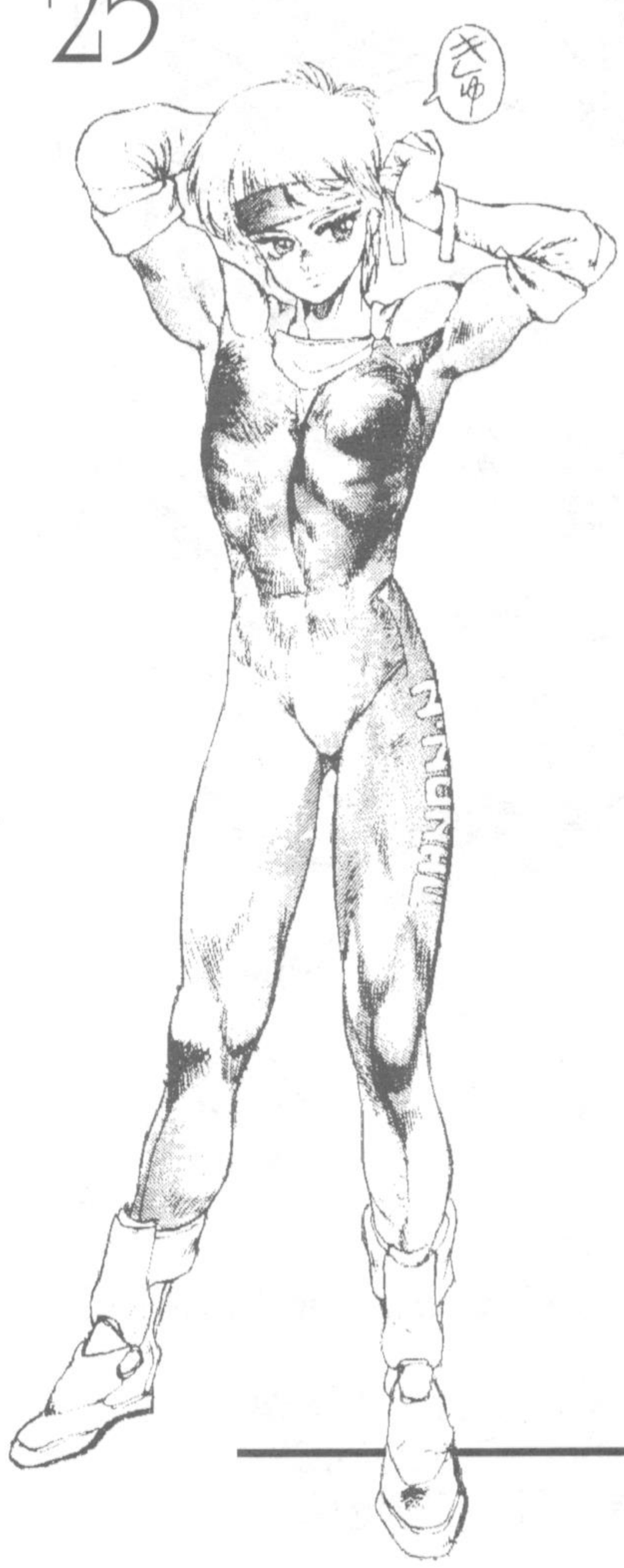
También se han añadido a la acción nuevos grupos, recreados a partir del viejo mundo: hay una CIA y una KGB que no tienen mucho que ver con sus equivalentes actuales, una Imperial Americana y otros grupos y estados familiares que Shirow parece que escoge exclusivamente por su sonoridad... lo que sin duda justifica que el terrorismo musulmán perviva hasta el siglo XXII: así

Los chicos de Appleseed tomando el sol cortesía del Intron Depot, el libro de ilustraciones de Masamune.
© M. Shirow & Seishinsha.

Los diseños armamentísticos de Appleseed quiza sean los más brillantes de toda la obra de Shirow. © M. Shirow & Seishinsha.

los personajes pueden hablar en árabe. En todo caso, ni la multiplicidad de personajes y puntos de vista ni la sopa de letras internacional contribuyen en nada a la claridad de la historia.

En resumen, un manga de planteamiento muy clásico con un desarrollo todo menos normal, que acaba por convertirse en un trabajo de gran interés. Sólo hay que comparar: Dominion cuenta también con las espectaculares ambientaciones de Shirow, pero sus personajes no pasan de dibujitos y su guión puede resumirse en medio párrafo. Appleseed es una obra mucho más ambiciosa y compleja, con personajes estudiados con tanto cuidado como su diseño, con una acción espectacular y con un guión tan enrevesado que no sólo capta la atención del lector, sino que la exige, consiguiendo intrigarle.



Deunan se ha convertido en uno de los personajes más emblemáticos de Shirow. © M. Shirow & Seishinsha.

Más chicas de diseño a la Shirow. © M. Shirow & Seishinsha.

Masamune Shirow pretende retomar en el quinto volumen de Appleseed la trama que quedó inconclusa en sus dos primeros tomos. ¿Qué ha pasado con el proyecto Esperanza? ¿dejará la humanidad paso a los bioroids? ¿cómo consigue una chica que un ciborg se fije en ella?... Sin duda cualquiera que haya hojeado algún volumen de Appleseed no puede sino esperar ansiosamente las respuestas.

Ainoa Amperio

LIBRERÍA NEW-TON

Riera Alta, 8, 08001 Barcelona.
Tel. (93) 329 34 66 Fax 443 11 63

COMIC-B00K NACIONAL E IMPORTACIÓN

SERVICIO DE RESERVA
ADVANCE COMICS
A TODA ESPAÑA

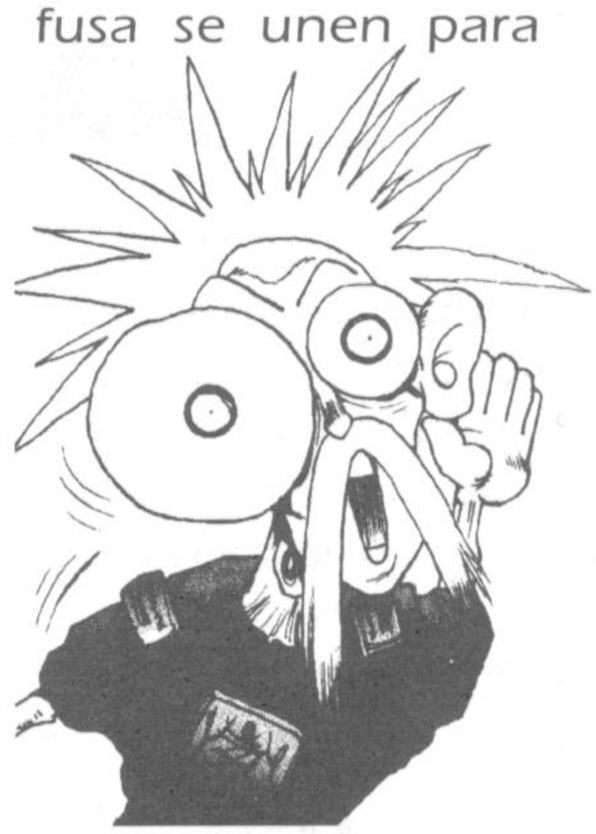
ORION

OTRA VENTANA AL UNIVERSO SHIROW

La mitología nipona, bajo la cachonda visión de su autor

Uno de los dioses todopoderosos que revolotean por la serie.
© M. Shirow & Seishinsha.

Repaso mis notas (siempre escribo notitas, frases sueltas, ideas inconexas, cuando me encargan un artículo: ráfagas de primera mano que casi nunca sirven de nada, pero me familiarizan con el encargo, me lo acercan, por así decir) y leo: "Texto sobrio en torno a Orion y Shirow, uno de los autores quizá más sobrevalorados junto a Otomo, y sin duda peor tratados por su occidentalización: traducciones dudosas y narración confusa se unen para hacer de sus obras auténticos galimatías sumamente pretenciosos". Un poco más abajo, tras distintas anotaciones para otro guión eternamente inconcluso, algo más: «Orion, vertiginosa comedia surrealista de tintes mitológicos. Como siempre, meticulosamente tecnológica y deliberadamente sexual.»



La caricaturización de los personajes abunda en Orion.
© M. Shirow & Seishinsha.

No parece mucho, es verdad, a la hora de abordar la escritura del artículo, pero está todo ahí (por una vez), todo lo que hay oue decir, todo lo que define, desde mi punto de vista. al autor, a su obra.

dos

Orion aparece en una primera lectura como una excepción en la producción de Masamune Shirow, una suerte de divertimento orientalizante de aires ligeros y ambientación histé-

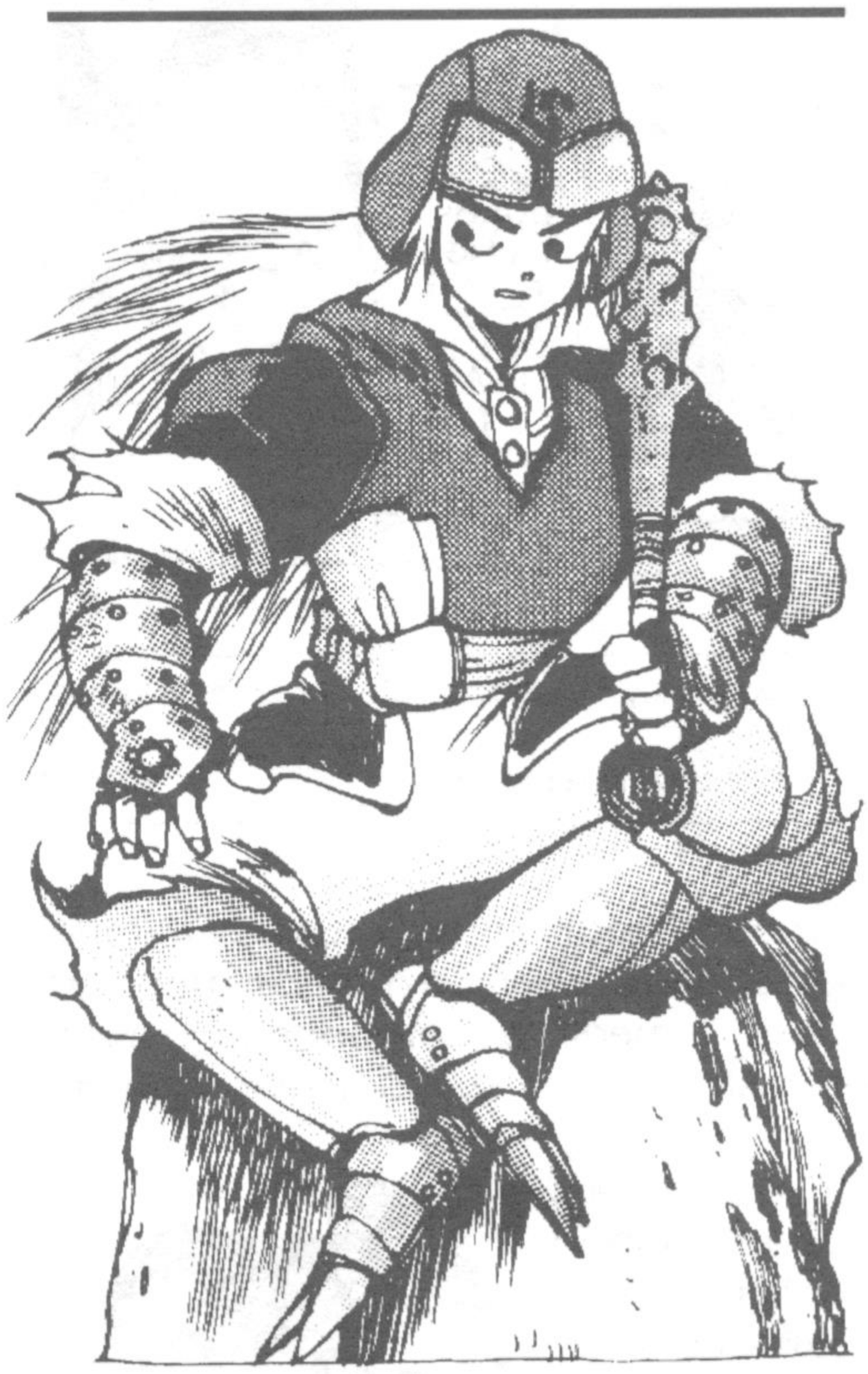
Las chicas esculturales no faltan en Orion.
© M. Shirow & Seishinsha.

Hay de aquel que despierte las iras de una chica Shirow.
© M. Shirow & Seishinsha.

ricamente alienígena, una comedia insensata llena de exageraciones y poblada de personajes fuertemente paródicos. No obstante, ninguno de estos elementos estaba ausente de sus anteriores obras. Y aún diría más, algunos de ellos son seguramente definitorios de la personalidad artística del autor. Pero hay más puntos de contacto, a saber: el tratamiento respetuoso y naturalista de una tecnología en ningún momento amenazante (adiós, adiós, Dr. Frankenstein), unida en esta ocasión a un peculiar sentido de lo mágico; la utilización de personajes femeninos soberbiamente construídos sobre los que recae gran parte del peso de la acción (pero que insisten en exhibir sus carnes prietas de ninfa de gimnasio a la menor oportunidad y en las más inverosímiles y procaces posturitas, venga o no a cuento); la heterogeneidad de las referencias utilizadas, que en Orion van desde el Lovecraft más utilitario a la mecánica cuántica, Las Mil y Una Noches, El Rey Mono, Von Däniken y qué se yo qué más. Por no hablar, naturalmente, de esa narración profusa y no siempre eficaz a la hora de hacer accesible la enorme cantidad de datos, notas a pie de página y acciones paralelas.

Nos encontramos, pues, ante una obra quizá más ligera que Applessed,

La princesa Kushinata. Otro de los personajes de este esperpento cósmico.
© M. Shirow & Seishinsha.



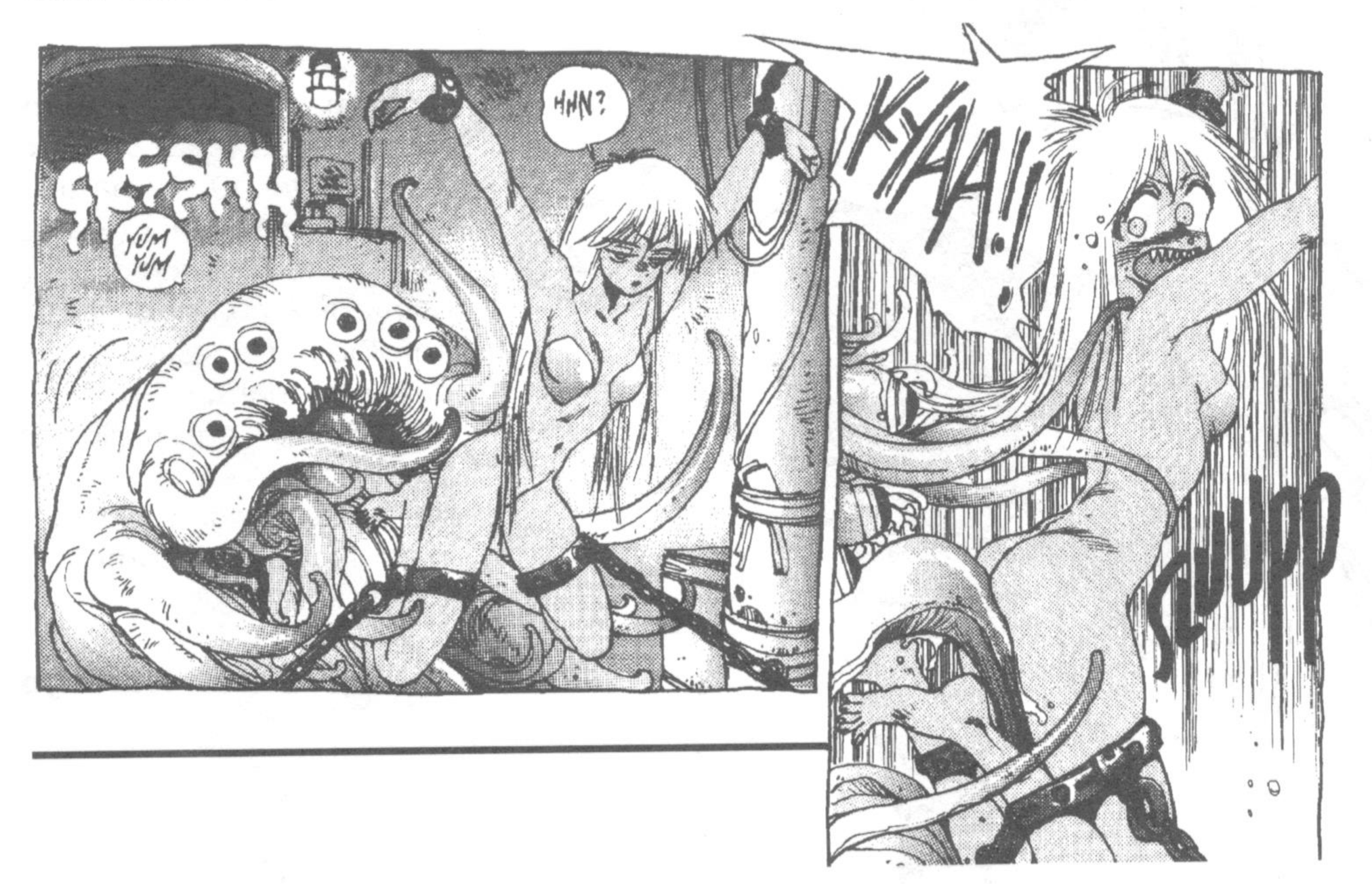
Un Dios pensativo. Todo un peligro para los habitantes del lugar.
© M. Shirow & Seishinsha.

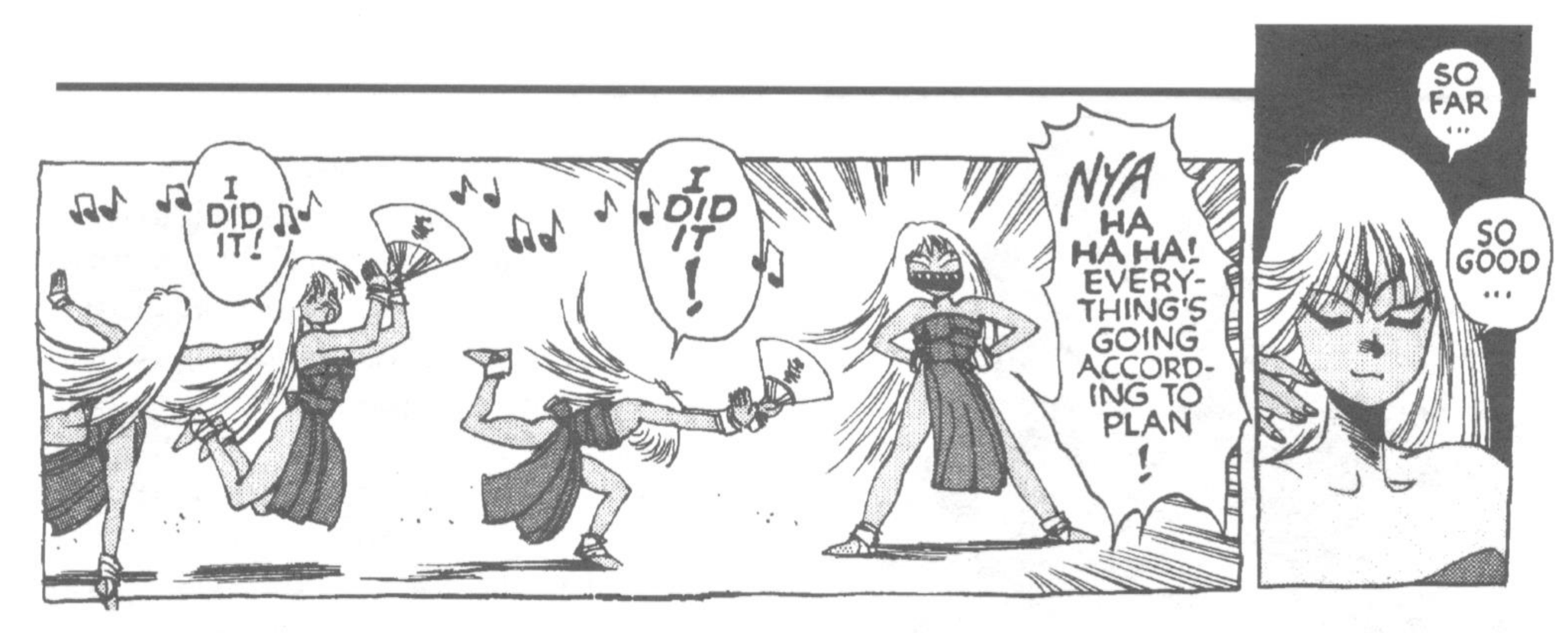
pero en absoluto alejada de sus constantes. Shirow parece haber construído un universo personal, coherente, y en él encajan todos sus esfuerzos fabuladores, como piezas de un gigantesco rompecabezas probáblemente demasiado ambicioso.

tres.

Comentaba al principio la quizá excesiva estima que se tiene de Masamune Shirow por estos lares, especialmente si tenemos en cuenta las terribles y confusas adaptaciones que de su obra nos han llegado, no sé bien si porque los traductores del Studio Proteus se sentían incapaces de asimilar la abrumadora profusión de datos que hay en cada página de Appleseed, por ejemplo, o si es el propio Masamune el que no consigue orquestar de manera adecuada y fluída todos los elementos con los que juega. De cualquier forma, lo que resulta innegable es la torpísima narrativa gráfica de que nuestra estrella hace gala, acentuada por una excesiva homogeneidad en el diseño de los personajes y por el barroquismo primario de una puesta en escena que parece más producto de una acumulación que de una reflexión orgánica. El estilo del dibujo tampoco ayuda a la lectura, lastrado por un entintado demasiado frágil y hasta inseguro, que pide a gritos un poco de definición, de fuerza en el trazo, así como por una desafortunada mayor atención al escenario que a la escena en sí (es más importante, parecería a veces, el decorado que los personajes). Si a todo ello sumamos la

Un extraterrestre lascivo y una chica "indefensa". Bondage a la Shirow.
© M. Shirow & Seishinsha.

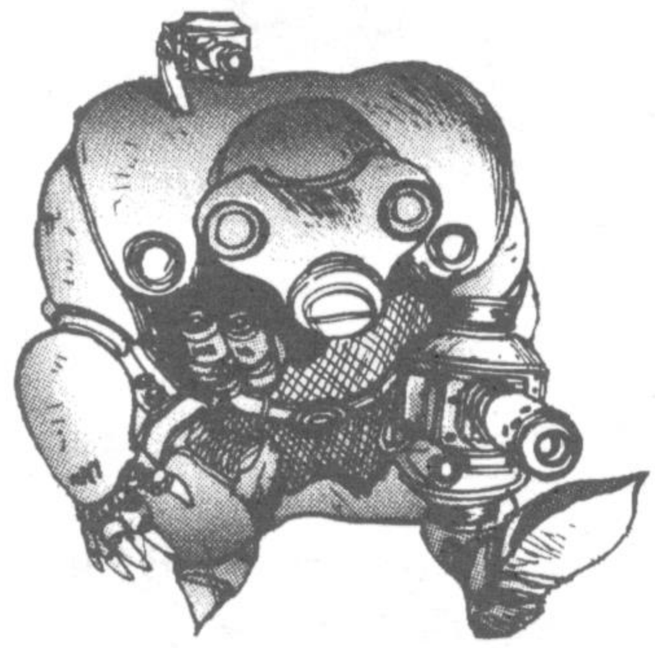




En Orion hay sitio hasta para el humor ¿porqué no?
© M. Shirow & Seishinsha

inevitable metamorfosis especular, que tanto daño hace a cualquier intento de narrativa mínimamente cinemática, y la verticalidad inevitable en todo manga, nos encontramos con unas páginas tan sumamente confusas y de tan irregular comprensión que a veces me pregunto hasta qué punto estoy leyendo, de verdad leyendo, al señor Shirow.

Que, a pesar de todo, sus obras consigan despertar tanto interés, tantos elogios, que hayan resultado ser (¿parecer?) a los ojos de todos mucho más atractivas y profundas que la media de la producción nipona que nos llega vía USA dice mucho en favor del autor de Orion, un personaje con un complejo mundo interior que parece empeñado en hacernos compartir. Con el tiempo aprenderá, espero, a dosificar mejor las dosis, a medir los componentes, a administrar mejor su particular Caja de Pandora. De momento, disfrutemos de este Orion deliciosamente transgresor, deliciosamente Alí-Baba (y que, es de justicia decirlo, parece mucho más comprensible que sus anteriores trabajos), mientras aguardamos nuevas entregas de su Appleseed.



Ésta es la pinta que tienen las Tropas Imperiales en Orion.
© M. Shirow & Seishinsha.

Orion.
© M. Shirow & Seishinsha.

ycuatro.

Os imagino a todos enterados ya, pero por si acaso aclararé que Orión ha sido editado por Dark Horse (habiendo aparecido originalmente serializado en la antología trimestral Gaia, de la editorial Seishinsha), y que los anteriores títulos de Shirow vieron la luz de mano de la cada vez más irregular Eclipse Comics.

Un saludo.

Francisco Naranjo

P. E. GHOST

GÉNERO NEGRO DE RIBETES FANTACIENTÍFICOS

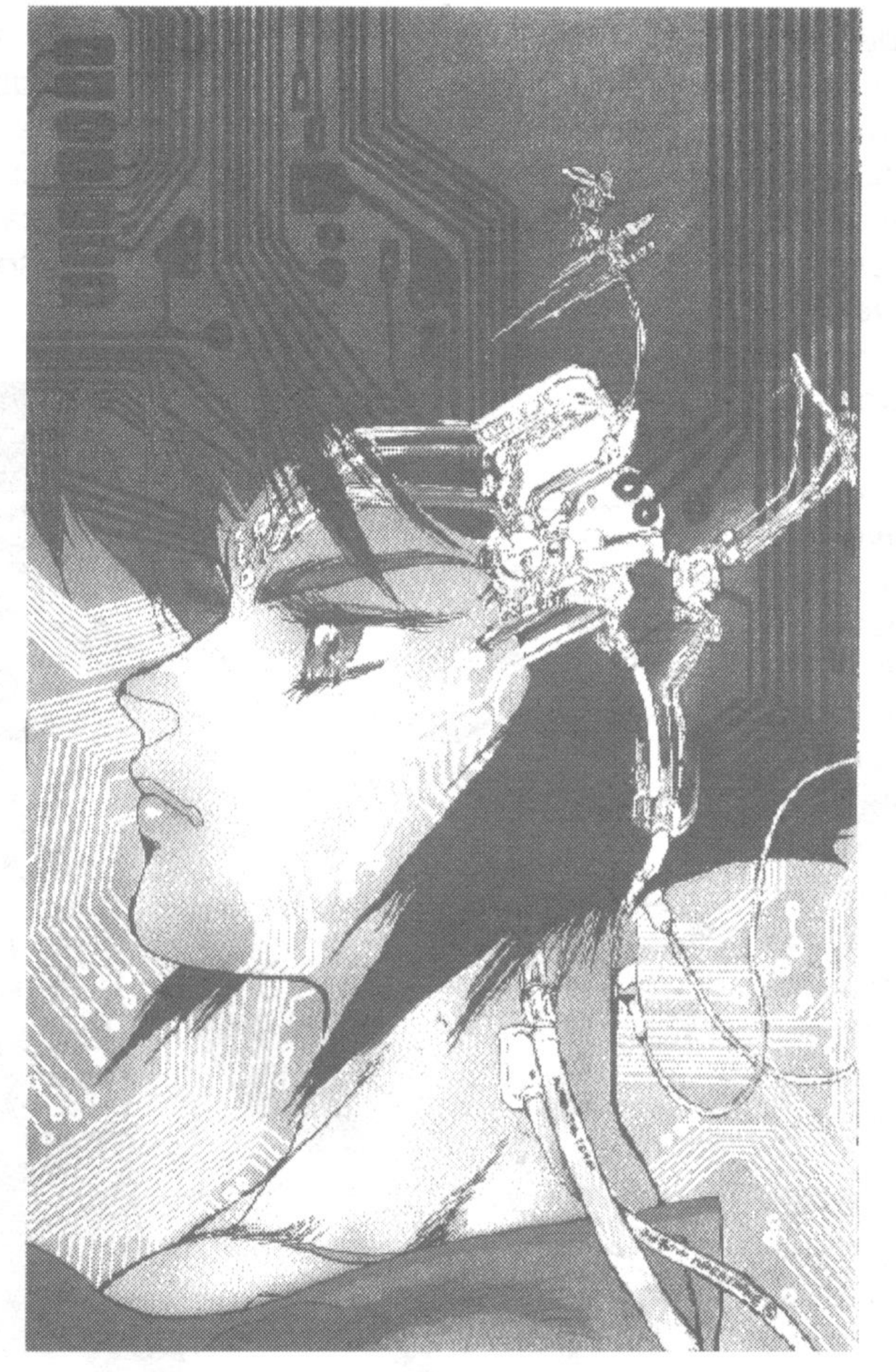
En el año 2092, la raza humana está compuesta en su mayoría de cíborgs más o menos mecanizados. Las naciones se rigen por motivos macroeconómicos, y el Japón es un enorme amasijo de empresas controladas por un inestable gobierno central. Los paises más poderosos se aprovechan de la excesiva informatización de la sociedad para controlar a los paises pobres o esclavos. En medio de todo este barullo surge la Novena Sección, al mando de Aramaki. La Novena Sección es un brazo operativo del Ministerio del Interior Japonés, dedicado a la intervención rápida en casos de delito informático. La Patrulla Especial Ghost es el apéndice armado de la Novena Sección, y está dirigida por la comandante Kusanagi Motoko, una ciborg realmente diestra en el manejo de armas y hombres.

A medida que se suceden los capítulos, Shirow nos va mostrando con acierto a veces, con algo de torpeza otras, su particular visión de lo que podría ser un futuro no muy lejano. Escudado en una sensación a medio camino entre el género negro y las novelas de espías, el relato se adentra, según van pasando las páginas en un universo cyberpunk cercano a aquel que Gibson nos mostró en su mejor novela, Neuromante. La exploración de las posibilidades del ciberespacio y la realidad virtual es constante, y el autor utiliza la obra como un soporte sobre el que dar rienda suelta

La Comandante Kusanagi Motoko es la encargada de dirigir la Patrulla.
© M. Shirow & Kodansha.

a sus diversas teorías sobre el tema. Así podemos encontrarnos con un "polvo virtual" de lo más apasionado, o con ordenadores con entidad propia que hacen del ciberespacio su hogar.

Shirow se aparta en esta serie de algunos de los elementos más recurrentes en sus otras obras. La convivencia entre robots y humano-ciborgs, se nos antoja mucho más fluida que la que existe entre bioroids y humanos en Appleseed y Black Magic. En New Port City, los robots son meros instrumentos servidores de los hombres, y un enfrentamiento sólo se plantea como improbable y lejano. En cuanto a los peligros de la genética, quedan relegados a un plano anecdótico; el peligro real del 2092 es la excesiva penetración de la informática en la cotidianeidad. Un buen hacker (ladrón informático) tiene acceso a cualquier tipo de información, y la evolución de las barreras defensivas y ofensivas es contínua. Esta inestabilidad a la hora de conservar la información provoca contínuos desequilibrios en la estructura de poder, y sólo los más espabilados logran mantenerse en sus puestos.



Ghost in the Shell via Intron Depot.
© M. Shirow & Kodansha.

En lo que se refiere al retrato de personajes, Shirow crea una acertada galería de personajes secundarios que sirven de hilo conductor en las historias. En cuanto a los principales, tanto Kusanagi como Bato (el lugarteniente de Kusanagi) o Aramaki están perfectamente definidos y consiguen atraer el interés del lector; incluso despierta cierto cariño, a pesar de su papel de asesinos a sueldo oficializados.

Ghost in the Shell, (o Patrulla Especial Ghost, como acertadamente se ha traducido en la edición de Planeta) es una obra interesante, sin algunos de los problemas que tienen las demás series de Shirow. Su estructuración en capítulos autoconclusivos, permite al autor definir un poco más los relatos, y consigue hacer llegar mejor la obra al público.

Shirow sigue explorando el futuro, la relación entre el hombre y la máquina y la posible configuración geopolítica del mundo del mañana. Y lo hace de una forma amena, mezclando la acción en grandes dosis con el high tech más revolucionario y con sus atractivas chicas diez dispuestas a todo para lograr sus objetivos.

Anabelle Petit

CORREO

¿Será ella la encargada de contestar al correo? , por desgracia para los chicos de redacción, ¡¡¡no!!!. © M. Shirow & Seishinsha.

Cuando ideamos el Tsuzu, queríamos hacer una revista; pero creíamos que no se vendería ni el número de Toriyama. Descubrimos que, pasan los años, y Toriyama cada vez crea más afición. Ésto nos animó a intentar hacer la publicación mensual, aunque duela invertir tanto trabajo para tan corta tirada. Y llegaron las primeras cartas, diciéndonos que sí, que el esfuerzo del Tsuzu merecía la pena, que tenía que ser mensual, y que había muchos mangakas de los que hablar. Y aquí estamos, dispuestos a seguir hasta que el cuerpo aguante.

Este mes iniciamos la sección de correo, y aquí estoy yo para resolver todas vuestras dudas.

- Barcelona, **Oriol Bernadà**:

«Habéis descalificado la segunda y tercera parte de Dragon Ball, las cuales son para mi igual de apasionantes que la primera».

No es que no nos hagan gracia las últimas etapas de Dragon Ball, simplemente echamos de menos algunos de los toques de humor que tanto abundaban en la primera entrega de nuestra serie favorita. Sobre los temas que propones para la revista, Ranma ya lo tienes en tus manos, y Robotech y Mazinger-Z llegarán a nuestras páginas en próximos números. En cuanto a lo de comentar los OVAs que salgan al mercado, es muy posible que acabemos creando una sección o algo así.

- Madrid, **Lázaro Luís Muñoz**:

«En mi opinión, vuestro siguiente número debería ser sobre Mitsuru Adachi, y el siguiente sobre Rumiko Takahashi».

El bueno de Lázaro edita un fanzine, Minami; a ver si nos lo envías. Sobre tus propuestas, te digo que lo de Rumiko ya está cumplido y lo de Adachi ya se verá.

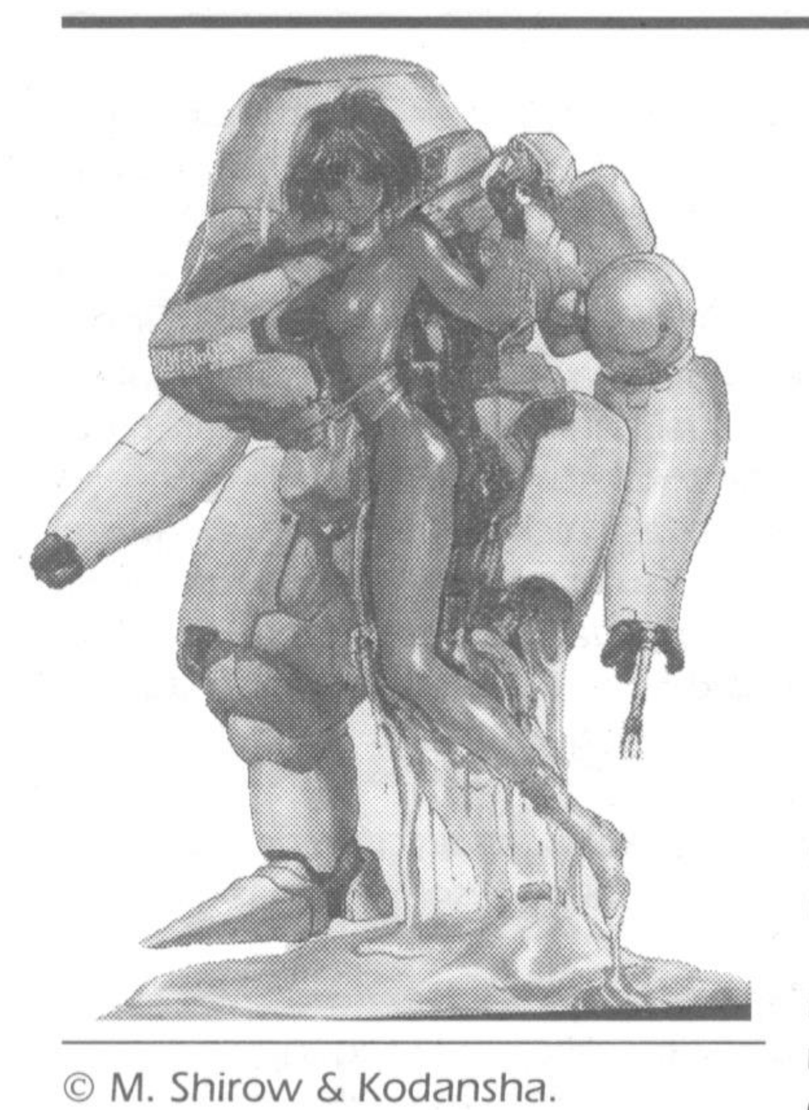
- Valencia, **Alfonso Baeza**:

Varias de tus demandas han sido cumplidas, y las demás se cumplirán en breve. Lo del nombre venía a pronunciarse Tsuzukú , Tsuzu para los amigos, y quiere decir «continuará», (nada que ver con cierto extinto fanzine). Pero, recuerda, nuestro nombre es ahora Tsuzuki. Por cierto, en las tiendas nos han comentado que no acaba de quedar claro cómo se llama la revista, y hay quien pide un Chucho, un Ketchup o un Choucrut. Iremos recopilando versiones y a lo mejor sacamos un especial y todo.

- Barcelona, **Ruth Ribera:**

«Sobre Akira Toriyama se podría profundizar un poco más, ya que el mundo de Toriyama está lleno de ideas, y aún está por explotar...»

Chica, tienes razón, pero no sabes lo que cuesta decidir qué material no se publica por falta de espacio. Y es que teníamos material para llenar tres Tsuzus, pero sólo teníamos



© M. Shirow & Kodansha.

32 páginas. Lo de Rumiko, cumplido está.

- Pontevedra, **Cesar Aldea**:

«Enhorabuena sobretodo al color de la portada, muy aceptable, lo que ya es mucho en este país...»

Cesar nos pedía un número sobre Shirow...¡voilá!.

- Sevilla, **José Antonio Prada**:

«Me ha encantado vuestra revista por su originalidad, -leer al estilo japonés ha sido una nueva experiencia-»

Gracias, eres del 50% que nos ama por tan genial ocurrencia... el problemilla es que el otro 50% no acaba de verlo claro. En fin, paciencia, que a todo se acostumbra uno. José Antonio propone monográficos sobre Rumiko T. y Shirow, Yuzo Takada (3X3 Ojos), Iumi Matsumoto (Kimagure Orange Road), Yukito Kishiro (Alita), Hayao Miyazaki (Nausicaa), y Kia Asamiya (Silent Mobius, Gunhed, Dark Angel). Casi nada. De momento, decirte que este número es el último que saldrá con la fórmula del monográfico; a partir del próximo número iniciaremos una reconversión hacia la estructura de una revista clásica.

- Valladolid, **Marisa Rodriguez Vives**:

Nos pide que asignemos un apartado de correos a la revista. Pues ya lo tienes, el mismo que has utilizado para escribirnos, el de Camaleón Ediciones (figura al final de esta sección). También nos pregunta como conseguimos información tan fresca. Pues a base de buscarla y de contar con inestimables colaboradores, no sólo en España.

- Valencia, **Amparo Piera La Roca**:

« Justo ayer me compré el primer número de «Tsuzu» y ... ¡¡me pareció genial!!.

Con lectores así... muchas gracias por tu incondicional apoyo. Sobre tu duda acerca de lo de Pilaf Estudio, sí, es el mismo Pilaf que tu piensas. En cuanto a lo de tus enormes ganas de colaborar, pues nada, tú misma, estamos abiertos a cualquier colaboración; es más, nos encantaría que los lectores se animaran a enviarnos sus dibujos, sus artículos y demás cosas. Bueno Amparo, un saludo de toda la redacción, que nos ha encantado tu carta; esperamos con impaciencia la siguiente.

- Barcelona, **Mireia Monge Adorra**:

Mireia insiste en lo que insistís la mayoría, que saquemos ya mismo una revista mensual sobre mangas. Pues ya la tienes aquí, vamos por el número tres y de momento no se ve el final. En cuanto a tus amenazas a lo Julia o a lo Juana (como lo prefieras) nos lo apuntamos e intentaremos no ir a verte jugar a voleibol, por lo de las pelotas perdidas, que ya se sabe.

Nada más por hoy; me despido de vosotros. En cuanto a **Albert Tola** de Barcelona, a **Miquel West** de Barcelona y a **Conrado Fonts** también de Barcelona, a ellos y a los que no han podido entrar por falta de espacio, un saludo y hasta el mes que viene.

¡Ah!, no olvideis escribirnos al **apartado de correos 97018, 08080 de Barcelona**.

Otaking.

Tsuzuki nº 3

Es una publicación de Camaleón Ediciones.

Apartado de Correos nº 97.018, 08080 Barcelona.

Portada: Ilustración de Masamune Shirow, extraída de su libro Intron Depot. © Masamune Shirow & Seishinsha. Diseño y montaje: Estudio Phoenix.

Coordinación y redacción: Estudio Phoenix

Diseño y maquetación: Estudio Phoenix.

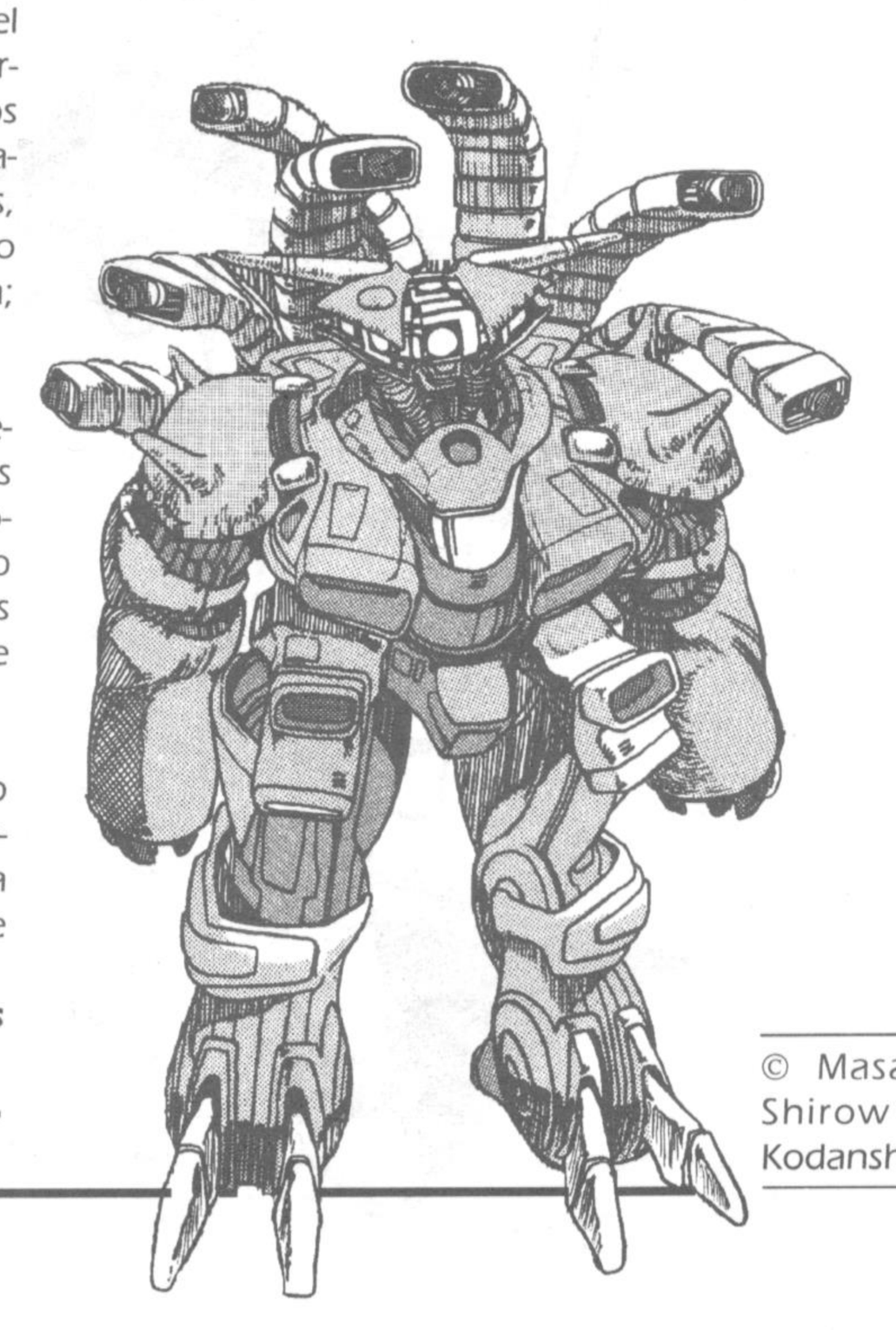
Colaboran en este número: Ainoa Amperio, José Luis Fernández, Jacobo Lapiedra, José Luis Latorre, Ana María Meca, Francisco Naranjo, Otaking, Nuria Peris y Anabelle Petit. Con la colaboración especial e inestimable de Ramón Peña.

Fotocomposición: Estudio Phoenix

Impresión: Tandemgraf

Todas las imágenes reproducidas ostentan © de sus autores y editores. Agradecemos la colaboración de todos ellos.

La revista Tsuzuki está realizada por aficionados al medio, y no tiene afán lucrativo.



© Masamune Shirow & Kodansha.

Sobresaliente.

Sobresaliente en tebeos, comic-books, mangas,
serigrafías, cartéles, tebeos antiguos, originales,
pins, gadgets.
La librería Continuará sobresale en todo.

Librería Continuará

Via Laietana, 29, 08003
Barcelona,
Teléfono (93) 310 43 52
Fax (93) 310 45 21

La única que tiene de todo.

Impreso en Tàndemgraf, Dep. Legal: B- 7441-94

前へ子供!!

TODOS LOS MANGAS NACIONALES
Y DE IMPORTACIÓN,
VÍDEOS, POSTERS, CAMISETAS,
TRADING CARDS, SHITAJIKIS,
COMPACT DISC...
¡¿ACASO PENSABAS ARRIESGARTE
EN OTRO SITIO?!

Passeig de Sant Joan, 9 - Barcelona
C/ Rosselló, 237 - Barcelona
C/ del Pi, 13 - Barcelona
C/ Pascual Pérez, 36 - Alicante

© Johji Manabe & Studio Katsudon